



4/94

AMIGA

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 4 APRIL '94

DIESMAL MIT EXTRA HEFT IM HEFT!
Der April Joker

Schon im Test

**DER CLOU!
BRIAN THE LION
ELFMANIA
DARKMERE
LEGACY OF SORASIL**

Erste Infos & Bilder

**HEIMDALL 2
SKELETON KREW
DEATH OR GLORY
HANSE-DIE EXPEDITION**

HIER KÖNNT IHR ABSAHNEN!

**REISEN, DRUCKER, SPIELE UND SACHPREISE
FÜR ÜBER**

8.000,- DM

ZU GEWINNEN!

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
DER SCHATZ IM SILBERSEE
ALIEN BREED 2 • ANSTOSS
MORTAL KOMBAT
u.v.a.

!

Schöne Aussichten?

Im letzten Heft konnten wir uns anlässlich eines großen Interviews ja von der neuen Bescheidenheit bei Commodore überzeugen, und was das Angebot an frischer Software für den Amiga betrifft, so wechselt die Sachlage praktisch mit jedem Monat – einmal tauchen so viele Neuerscheinungen auf, daß wir darüber nachdenken müssen, welche Rubriken zur Bewältigung der Flut zu kürzen wären, dann wieder haben wir damit zu kämpfen, das Heft zu füllen. Da ist die Frage nach der Zukunft unserer „Freundin“ natürlich kaum vermeidbar. Wie wird es mit dem Amiga weitergehen, ist auch übermorgen noch mit schicken Spielen für unseren Rechner zu rechnen? Wenn Ihr mich fragt, lautet die Antwort: auf alle Fälle! Denn wo letztes Jahr um diese Zeit noch die Grabredner des Amigas ihren großen Auftritt hatten, scheint die Welt mittlerweile erkannt zu haben, daß dieser Rechner derzeit als einziger die klaffende Lücke zwischen Konsolen und PCs füllt – ein Amiga kann nun mal viel mehr als nur Spielchen abspulen, ist aber gleichzeitig deutlich umgänglicher zu handhaben als eine MS-DOS und damit nach wie vor der optimale Computer für Einsteiger. Nicht zu vergessen, daß der A1200 auch technisch einiges auf dem Kasten hat und in Verbindung mit dem neuen CD-ROM für eine multimediale Zukunft bestens gerüstet ist.

Ein schlagender Beweis für meine These ist doch der Erfolg des CD³², das auch am internationalen Markt weitaus mehr Anerkennung und Bestätigung findet als der direkte Konkurrent namens 3DO. Und das, obwohl hinter dem 3DO allerlei Mega-Konzerne wie Time Warner, AT&T oder Panasonic mit all ihrer finanziellen Macht stehen! Nimmt man jetzt noch das momentan generell rückläufige Geschäft mit den etablierten Cartridge-Konsolen (die Zukunft gehört halt ganz klar der CD) hinzu, dann braucht einem um die Amiga-Familie eigentlich nicht bange zu sein...

Also vielleicht doch schöne Aussichten? Ganz sicher, was die neue Ausgabe des Amiga Joker betrifft, denn neben vielen brandaktuellen Tests und gleich zwei tollen Preisausschreiben warten diesmal wieder deftige Aprilscherze über Euch, uns, Gott und die Welt in einem satirischen Heft im Heft! Viel Spaß damit,

Euer Michael



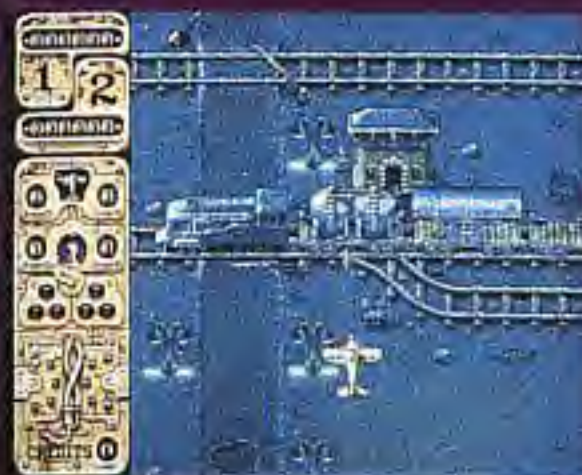


ELFMANIA

GNADENLOS: Wenn Elfen und andere Fantasy-Wesen sich prügeln, ist Erbarmen fehl am Platze – anders gesagt: Renegades ungewöhnliche Raufbolde aus **ELFMANIA** klettern endlich in die Amiga-Arena! Ring frei für die Außenseiter auf den
Seiten 76/77



HEIMDALL II



BANSHEE

AKTUELL: Wollt Ihr heute schon erfahren, welche Abenteuer, Actionspektakel und Strategicals morgen am Amiga angesagt sein werden? Dann checkt unsere heißen Previews zu **HEIMDALL II**, **BANSHEE**, **DEATH OR GLORY** oder den modernisierten Klassiker **HANSE – DIE EXPEDITION!**
Seiten 11 – 13



DEATH OR GLORY

HANSE – DIE EXPEDITION



DAS HEFT IM HEFT:
APRIL JOKER

SPEZIELL: In dieser Ausgabe könnt Ihr vier tolle Ferienreisen gewinnen, erfahrt alles über interaktive Audio-CDs und werdet Euch über **DAS HEFT IM HEFT: APRIL JOKER** scheckig lachen – das ist kein Aprilscherz, sondern ein Versprechen!
Seiten 50/51 und 88 bzw. ab Seite 69

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Heimdall II	10
Universe	10
Skeleton Crew	11
Banshee	11
Death or Glory	12
Hanse – Die Expedition	13
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Joker-Comic	36
Special:	
Neue Games für das CD³²	38
Up & Down	40
Crack	42
PD-Box	44
Ruhmeshalle	46
Brork-Comic	46
Demo-Galerie	48
Preis Ausschreiben:	
Der Sommerwettbewerb:	
Computerferien mit CAMPS	50
Know How	53
Know How Index	68
Das Heft im Heft:	
April Joker	69
Aktion Lesertest:	
Sensible Soccer	75
Joker-Galerie	82
Impressum	84
Interview:	
Was macht Acid Software?	86
Special:	
Interaktive Audio-CDs	88
Joker-Index	94
Klassiker:	
Stunt Car Racer	95
Budget-Bühne	96
User-Club:	
Astro Vision	98
Haushaltsbuch Deluxe	98
Lotto Deluxe	98
Vereinsmanager	98
Preis Ausschreiben:	
Die Sieger Connection	99
Kicker-Cup	100
Seitenhiebe	101
Radio- und TV-Tips für Freaks	102
Kleinanzeigen	104
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
Civilization & Erweiterung	112
Die Hanse	113
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118



Games im Test	
Abenteuer	
Darkmere	30
Die Karawane der 7. Dynastie	92
Legacy of Sorasil	90
Liberation (Disk)	20
Action	
Dangerous Streets (Disk)	32
Elfmania	76
Second Samurai für A1200	32
Geschicklichkeit	
Blues Brothers	
Jukebox Adventure	16
Brian the Lion	18
Super Putty für CD ³²	39
Simulation	
Big Sea	78
Gunship 2000 für A1200	34
Twilight 2000	80
Sport	
International Karate + für CD ³²	38
Nick Faldo's Championship Golf für CD ³²	38
Summer Olympix für CD ³²	39
Strategie	
Der Clou!	14
Der Clou! für A1200	15
Moon City	92
Verschiedenes	
Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	96
Mario is missing	20
PD-Games	46
Trivial Pursuit für CD ³²	39

ORIGINELL: Eine Verbrecherkarriere minutiös planen, um irgendwann im London der 50er Jahre die Kronjuwelen zu mopsen, wäre das nicht der Clou? Und genau das ist es auch, denn darum geht's in **DER CLOU!**, dem innovativen Geniestreich für den Amiga! Der Test zum Gangster-Fest steht auf den **Seiten 14/15**



DER CLOU!



LÖWENSTARK: Mit „Shadow of the Beast“ haben sie sich ein Denkmal gesetzt, jetzt melden sie sich auf der Bühne zurück: **BRIAN THE LION**, das neue Jump & Run von Reflections ist da! Der Plattform-Löwe ist los, und zwar auf den **Seiten 18/19**



BRIAN THE LION



DARKMERE



ABENTEUERLICH: Steht Ihr auf Action-adventures, Rollenspiele und isometrische 3D-Perspektive? Dann haben wir zwei Tips für Euch: Schaut doch mal bei **DARKMERE** und dem „Hero Quest“-Nachfolger **LEGACY OF SORASIL** rein! Oder schaut einfach auf die **Seiten 30/31 bzw. 90/91**



LEGACY OF SORASIL

BETRIEBSGEHEIMNIS

Wißt Ihr, wie es ist, tagtäglich mit einem berühmten TV-Star leben zu müssen? Wir auch nicht – aber seit Joes Auftritt in „Schmidteinander“ wissen wir zumindest, wie es ist, wenn jemand sich dafür hält...

Natürlich klappte uns die Kinnlade in die Kniescheibe, als kürzlich in der bekannten ARD-Show mit Harald Schmidt und Herbert Feuerstein (der übrigens lange Jahre Chefredakteur des satirischen Comics „MAD“ war, wußtet Ihr das eigentlich?) das Poster mit Joker-Joe aus der Februar-Ausgabe zu sehen war. Der gute Herbert hatte wohl eine Ähnlichkeit zwischen seinem bebrillten Partner und unserem bebrillten Redaktions-Rambo erkannt und sich den Gag der Fotomontage aus Joachim und Stallone zu eigen gemacht – indem er das Poster in die Kamera hielt und frech behauptete, es

handle sich womöglich um Harald Schmidt!

Nun wissen wir zwar alle, daß nicht der Showmaster „unser Mann im Spiele-Dschungel“ ist, sondern Papa Joe, bloß weiß der offensichtlich nicht, daß ihn das alleinige Vorzeigen seines Konterfeis im Fernsehen noch nicht zum Schwarm aller Einschaltquotler macht. Wie sonst wäre es zu erklären, daß wir derweil alle mit Videomitschnitten der Sendung versorgt wurden und sich auf Joachims Schreibtisch mittlerweile die Angebote verschiedenster Druckereien über preisgünstige Autogrammkarten stapeln? Aus dem freundlich grüßenden Redakteur von einst ist ein maximal noch huldvoll zuwinkender Promi geworden, das Sekretariat erhielt Anweisung, nur noch Steven Spielberg direkt telefonisch durchzustel-

len, und Sätze wie „Gott, manche der Groupies vor meiner Haustür sind ja recht niedlich, aber müssen die Mädels immer gleich im Dutzend auftauchen?“ schallen durch die Gänge...

Wer diese Story jetzt für einen vorgezogenen Aprilscherz hält, hat zwar recht, aber nur teilwei-

ser: Alles, was über Poster und Sendung gesagt wurde, stimmt, doch ist Joe natürlich immer noch der gleiche lebenswürdige und bescheidene Kerl, der er immer war! Genau wie die Teststatistik auf dieser Seite natürlich immer noch kein Scherz, sondern bitterster Ernst ist.

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	6
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	7
Erste Sahne	(81%-90%)	4
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Megahits		0

Software Versand J. Wimmer

Bestelltelefon und -fax 09293/8165
Montag-Freitag 10-20, Samstags 9-14 Uhr
Instr. 32, D-95180 Berg/Dfr., BTX: Wimmer

Anzahl	500/650 2680	1200/ 4000	CD ³²
Ambermoon	OV 34,-		
Anstalt	OV 71,-	71,-	
Aufschwung Ost	OV 58,-		
Benachteiligt Sky	OV 71,-		
Body Blows Galactic	OV 52,-	52,-	
Bundesliga Manager Pro 2.0	OV 71,-		
Survivance	OV 71,-	71,-	
Christoph Kolumbus	OV 78,-		
Civilization	OV 61,-	71,-	
Coast Spirit	OV 58,-		
Over Class	OV 71,-	71,-	71,-
Der Patriarch	OV 71,-		
Der Schatz im Silbersee	OV 84,-	84,-	
Die Diner	OV 84,-		
Dave 2	OV 58,-		
Ethnosia	OV 51,-	51,-	
Elite 2 - Frontier	OV 52,-		64,-
Genshup 2000	OV 71,-		
Goal!	OV 64,-		
Jurassic Park	OV 58,-	64,-	64,-
Kingsmaker	OV 71,-		
Kings Quest 5	OV 64,-	64,-	
Labyrinth of Time	OV 58,-		58,-
Leviathan 2: The Tribes	OV 54,-		
Luther Mathias Football	OV 54,-		
Luther Trilogie (1-3)	OV 58,-	64,-	
Microcosm	OV 58,-	104,-	
Morph	OV 51,-	64,-	51,-
Mortal Ambat	OV 58,-		
Mr. Nutz	OV 51,-		
Pinball Fantasies	OV 58,-	58,-	64,-
Pinball 1000	OV 58,-		64,-
Pizza Connection	OV 64,-		
Secret Journal	OV 64,-		
Seek & Destroy	OV 38,-		51,-
Simon the Sorcerer	OV 71,-	84,-	
Soccer Kid	OV 64,-		64,-
Software Manager	OV 71,-		
Star Trek - 25 Anniversary	OV 71,-	71,-	
S.V.B.	OV 58,-		
Syndicate	OV 64,-		
Turman 3	OV 58,-		
Ultimate Body Blows	OV 64,-		58,-
Wiz 'n' Liz	OV 64,-		
Zool 2	OV 51,-	51,-	

OV = deutscher Handbuch / DV = komplett deutsche Version / EV = englische Version
KONSOLEN-Spiele, aller Systeme, auf Anfrage!

Alle Preise in DM! Preistabelle gegen 1.- DM Rückporto / lat. PC-Software-Katalog-DM gegen 2.- DM Rückporto. Anhebung nach Abgabe der nächsten Versandkosten: Vorkasse 7.- DM / RM 12.- DM + Zollanlagengebühr. Ausland per Vorkasse + 15.- DM Versandkosten. Bitte kein Geld im Brief versenden! Es gelten unsere AGBs! Informiert und beschleunigt werden wir! Bei Verfehlung dieser Angelegenheiten alle Liefer- und Anzeigepreise frei! Gültigkeit!

Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

SPARSCHWEIN

AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE 595,-
AMIGA CD³² MPEG Erweiterung 455,-

CD³² Games - laufend Neuheiten - Tel. erfragen! ab 45,-

CD³² Erweiterungsbox a.A.

FDD und Portweiterleitung für AMIGA CD ind. Festplattenoption intern.

AMIGA 1200 585,-

AMIGA 1200 HDD 120 1085,-

Mit 120 Mbytes 2,5 Zoll Festplatte intern.

Blizzard 1220/4 475,-

Turbo Memory Board mit Takterhöhung - 4 MB bestückt mit Uhr

Blizzard 1230 Turbo Board 475,-

40 Mhz TurboKarte 68030 mit RAM Option + DMA Port für SCSI AddOn.

FDD 3.5" Amiga extern 105,-

HDD 2.5" 120 MB 525,-

Seagate Festplatte 1. A1200/A600 120 MB.

Monitor Commodore 1084 S 385,-

Monitor Commodore 1942 695,-

Monitor AKF 50 MPRII 795,-

14" Color, 0,28 Deepitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII

Aktiv-Lautsprecher-Boxen Paar 75,-

ind. Steckernetzteil.

HP Deskjet 520 **NEU!** 595,-

Tintenstrahlplotter BMW, 600 x 300 DPI

AMIGA Workbench 2.1 85,-

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04

Activity Pak 110,-

Paint 4 AGA, Amwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA

Desktop Dynamite 130,-

Paint 4, Digita Wordworth, Printmanager, Dennis, Oskar

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preise in DM, zzgl. Fracht u. Verpackungspausch. - Lieferung per NN - Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore, Electronic Design, HP, Hewlett Packard, Blizzard und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405

Alien Breed 2	DA 45,90
Ambermoon	OV 66,90
Anstalt	OV 66,90
Aufschwung Ost	OV 58,90
Battle Isle 2	OV 88,90
B.C. Kid	DA 55,90
Burtime	OV 63,90
Campaign 2	OV 63,90
Carson Forder	DA 50,90
Die Sieder	OV 81,90
Dooglight	OV 52,90
Elite II	OV 52,90
F117 A Nighthawk	DA 63,90
Flashback	OV 58,90
Goal Kick off 3!	OV 52,90
Gobling 3	OV 64,90
Great Courts	OV 27,90
Indiana Jones IV	OV 77,90
Jurassic Park	OV 53,90
Kolumbus	OV 63,90
Leviathan II	DA 58,90
Lost Vikings	OV 63,90
Lotus 1-2	DA 54,90
Monkey Island 2	OV 77,90
Mortal Combat	DA 61,90
Mr. Nutz	OV 50,90
Penthouse Deluxe	OV 61,90
Pizza Connection	OV 74,90
Simon the Sorcerer	OV 63,90
Syndicate	OV 60,90
Tomado	DA 57,90
Turman 3	DA 61,90
Winter Olympics	DA 59,90
Zool II	DA 53,90

Lösungshilfe ab 9.90!

Alfred Chicken	DA 45,90
Arabian Nights	OV 48,90
Chambers of Shadol	OV 52,90
Dangerous Street	OV 58,90
Labyrinth of Time	OV 45,90
Morph	OV 56,90
Pinball Fantasies	DA 64,90
Seven Gates of Jambala	OV 52,90
Town with no Name	OV 55,90

für Amiga 1200:

Alfred Chicken	DA 47,90
Alien Breed 2	DA 52,90
Anstalt	OV 65,90
Burtime	OV 63,90
D-Generation	OV 59,90
Dennis	DA 50,90
Jurassic Park	OV 59,90
Pinball Fantasies	OV 69,90
Seek or Destroy	DA 49,90
Sim Life	OV 74,90
Simon the Sorcerer	OV 74,90
Star Trek	OV 71,90
Trois	DA 28,90

LERNPROGRAMME

Englisch 1 plus V. 2.0	58,00
Englisch 2 plus V. 2.0	58,00
Europa plus V. 2.0	58,00
Fransösch 1 plus	50,00
Fransösch 2 plus	50,00

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Samstags 9. - 17.00 Uhr 24-48 Stunden
Notdienst 09674 -1279
Anrufbeantworter 09674 -1294

STEIG DOCH MAL UM!

Obwohl der A1200 ohnehin recht gut bei der Kundschaft ankommt, bietet ihn Commodore jetzt auch zusammen mit einem Packen Software als günstiges Komplettset namens „Desktop Dynamite“ an.

Es sind insgesamt fünf Programme, die man hier quasi umsonst zum Rechner bekommt: Auf der ersten Seite gehören dazu die Textverarbeitung „Digita Wordworth“, das Drucker-Tool „Digita Print Manager“ und das altbekannte Malpro-

gramm „Deluxe Paint IV“. Die Zocker werden dagegen mit den Geschicklichkeitsspielen „Dennis“ und „Oscar“ bedient – für Um- bzw. Aufsteiger also sechs gute Gründe mehr, der „Freundin“ treu zu bleiben!



TAUCH DOCH MAL AB!



Wer Psygnosis' blutige Action-Tauchfahrt durch das Körperinnere für das CD³² in besonders edler Ausführung erleben will,

sollte sich ranhalten: GTI bietet jetzt eine auf 1.000 Stück limitierte Sonderausführung an. Das Game selbst ist dabei zwar identisch, aber dafür liegen der speziell gestalteten Box ein „Microcosm“-T-Shirt und eine Extra-CD mit dem Soundtrack bei. Für 129,- DM und nur solange der Vorrat reicht unter Tel.: 06171/85934

RUF DOCH MAL AN!

Der Kaarster Distributor Rushware hat zum 1. März ein Telefongewinnspiel gestartet, bei dem die Anrufer nur die aktuelle Nummer eins der Rushware Top 10 angeben müssen – und mit etwas Glück 10.000,- DM abstauben können!

Das ist dann der Fall, wenn der Anrufer den richtigen Titel nennt und der Jackpot in diesem Augenblick genau zehn Riesen enthält. Dazu von uns zwei Tips, die unter Umständen viel Geld wert

sein können: Derzeit belegt „Rebel Assault“ von Lucas Arts den ersten Platz in den Rushware Top 10, und die entscheidende Nummer lautet:

Tel.: 0190/336870



SCHREIB DOCH MAL WIEDER!

Eine einzelne neue Compilation rechtfertigt zwar noch kein ganzes Special, aber für eine kleine Verlosung ist sie allemal gut: Wir hätten da nämlich fünf Exemplare der tollen „Award Winners Gold Edition“ von Empire anzubieten!

Darin findet man nur spielerische Highlights vom Allerfeinsten, nämlich die „Sensible Soccer 92/93 Edition“, „Jimmy White's Whirlwind Snooker“, „Zool“ und „Elite“. Wer den edlen Pack gewinnen will, braucht uns bloß eine Postkarte zu



schreiben, um an der Verlosung teilzunehmen:

Joker Verlag
„Award Winners“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

SCHALT DOCH MAL UM!

Den bewährten Stick-Tuner aus unserem Shop kennt Ihr schon – jetzt lernt Ihr etwas Neues vom gleichen Bastler kennen, das wir bei entsprechendem Interesse Eurerseits demnächst vielleicht auch feilbieten wollen!

Die Rede ist von einem Maus-/Joystick-Umschalter, der im Unterschied zu vergleichbaren Geräten ein regelbares Dauerfeuer besitzt, das zudem bei allen angeschlossenen Joysticks, Nage-tieren oder auch Trackballs funktioniert. Außerdem arbeitet die Umschalteneinheit elektronisch, das heißt, ein Druck auf den Feuerknopf bzw. die Maustaste genügt

zum Aktivieren des jeweiligen Steuergeräts. Wenn Euch so was reizen könnte, dann laßt es uns wissen – die Wünsche der Leserbriefschreiber sind uns bekanntlich Befehl!





JULIAN MACHT DIE RUNDE

JULIAN EGGBRECHT ist für das Wirtschafts-magazin **FORBES** ein moderner Märchen-zähler, der „Hans Chris-tian Andersen der Zu-kunft“. Und wir dachten immer, er sei der Bob von Factor 5...



Der Märchenonkel: Julian Eggebrecht

Wie die Kollegen in Nadelstreifen wohl auf den voll-mündigen Ehrentitel gekom-men sind? Vermutlich durch den gelungenen Auftritt Juli-ans bei der TV-Talkshow **BOULEVARD BIO**, wo es um „Traumwelten“ ging. Daß man mit „Digi-Mär-chen“ durchaus Geld verdie-nen kann, zeigt die Entwick-lung von Factor 5: Bei der Gründung vor sechs Jahren setzte man rund 100.000 Sternentaler um, inzwischen sind es Millionen!

PAUL MUSIZIERT AUF KONSOLE

Als Europapremiere führ-te Commodores Marke-tingleiterin **KAROLA BODE** auf der CeBit in Hannover einen Konzertmitschnitt von Ex-Beatle **PAUL MCCART-NEY** vor – Bild und Ton kamen von einem CD? mit **MPEG-Modul**!

Die Tage des guten alten VHS-Recorders dürften da-mit wohl endgültig gezählt



Hält große Stücke auf das CD?: Paul McCartney

sein, denn alle Beteiligten (inklusive Paul) äußerten sich begeistert über das neue Medium. Übrigens werden nun auch die herkömmlichen Audio-CDs interaktiv, mehr dazu in unserem aktuellen Special.

DIE KÖNIGIN IST UNHÖFLICH

ROBERTA WILLIAMS, ih-res Zeichens Mitherr-scherin im Sierra-Reich, ist uns noch was schul-dig: Eigentlich hätte „King's Quest VI“ schon vor einem Jahr für den Amiga erscheinen sol-len...



Königlich unpünktlich: Roberta Williams

Doch dann entschloß sich Sierra USA plötzlich, keine Umsetzungen mehr zu machen – gottlob war die englische Filiale anderer Ansicht und beauftragte nach einigem Hin und Her schließ-

lich Revolution Software („Beneath a Steel Sky“) mit der Konvertierung. Ein Demo existiert bereits, die Endversion soll angeblich bis zum nächsten Heft testreif sein.

SAT 1 ÖLT DIE IOYSTICKS

Am Sonntag, dem 27. März, geht's los: Dann läuft auf Sat 1 die erste Fol-ge der neuen Videogame-show „Games World“ mit dem Moderator **ROBY ROB** und **NORMAN ADELSHÜTTE** als zusätzli-chem Kommentator.



Ziemlich abgedreht: Das Games World-Team

In jeder Sendung gehen sechs Kandidaten an den Start, die zuerst bei „Jurassic Park“, „Sonic 3“ oder „Aladdin“ gegeneinan-der antreten, der Sieger muß sich dann im edlen Wettkampf mit einem von vier sogenannten Videatoren behaupten. Na, das kann ja heiter werden.

HUDSON SOFT UNTERSTÜTZT DEN SPORT

Elf neue Werbeträger auf einen Streich hat Hudson Soft („Dynabla-sters“) aufgetan: die B-Jugend des Willinghuse-

ner Sport Clubs. Was sich der Sponsor vom bienenförmigen Logo auf den Trikots der Nachwuchskicker wohl erwartet?



Jetzt mit Biene: Die Willinghuser Fußballsofties

Nun, laut Marketingleiter **ANDREAS VON GLISZ-CZYNSKI** möchte man durch die Aktion in erster Linie verdeutlichen, daß „Computer- und Videospiele vielleicht die schönste Nebensache der Welt sind, andere Freizeitaktivitäten aber nicht vernachlässigt werden sollten“. Recht so!

DIE SIEDLER AUF ERFOLGSKURS

BEATE SCHWERMER, Marketingchefin von Blue Byte, ist einfach ent-zückt: Fast 50.000mal haben ihr die Amiganer schon „Die Siedler“ aus den Händen gerissen! Zum Entzücken der Stra-tegen wird deshalb auch eine Umsetzung von „Battle Isle II“ kom-men, die für den Sep-tember vorgesehen ist.



Ab September in Amigavision: Battle Isle II



BENEATH A STEEL SKY

FEATURING...

REVOLUTIONS INNOVATIVES VIRTUAL THEATRE SYSTEM UND DIE FANTASTISCHEN BILDER DES BEKANNTEN COMICZEICHNERS UND KULTSTARS **DAVE GIBBONS** MACHEN BENEATH A STEEL SKY ZU EINEM PACKENDEN SCIENCE-FICTION-THRILLER, DER IN EINER DÜSTEREN ZUKUNFTSVISION ANGESIEDELT IST.

ROBERT FOSTER IST EIN UNSCHULDIGER OUTSIDER, DEN ES IN EINE RIESIGE GROSSTADT VERSCHLAGEN HAT. DIE MENSCHEN DIESER STADT WERDEN UNTERDRÜCKT. SIE WOHNEN UND ARBEITEN HOCH OBEN IN FESTUNGSÄHNLICHEN WOLKENKRATZERN... NUR EINIGE WENIGE - KORRUPT, HABGIERIG UND REICHE PRIVILEGIERTE - LEBEN, ABGESCHIRMT VON ALLEM ELEND, UNTER DER ERDOBERFLÄCHE.

AUF SICH ALLEIN GESTELLT, AUSGESTATTET MIT DER HAUPTPLATINE SEINES ROBOTERS, KÄMPFT FOSTER UM SEIN LEBEN... UND LÜFTET DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS UM SEINE ENTFÜHRUNG.

ICH BIN ROBERT FOSTER,
DER HELD IN DEM ERSTEN INTERACTIVEN
COMICABENTEUR DER COMPUTERSPIELGESCHICHTE.
ICH WERDE DIE GEHEIMNISSE DER STADT
ENTSCHLÜSSELN UND IHRE BEWOHNER BEFREIEN.
ICH SCHWÖRE ES!

OH,
MEIN SOHN,
ICH FÜRCHTE

ICH
FÜRCHTE
SIE SUCHEN
DICH!

This could be the most stupid
thing I have ever done in my life!

Get out now
before it's too late!

FOSTER!
MEINE SENSOREN
MELDEN EINE SICH
SCHNELL NÄHERNDE
GERÄUSCHQUELLE!

Virgin



FÜR PC UND AMIGA

NEUES VON CORE DESIGN:

Die arbeitswütigen Briten starten anscheinend gerade ihre Frühjahrsoffensive: Gegenüber stellen wir den Nachschub für flinke Ballerfinger vor, hier kommen die Abenteuerer auf ihre Kosten!

Während man sich beim märchenhaften Vorgänger „Curse of Enchantia“ noch mit einer bösen Hexe abplagen durfte, soll diesmal vor dem Hintergrund eines futuristischen Szenarios gerätselt werden: Klein-Boris spielt ahnungslos mit einer Erfindung seines exzentrischen Onkels herum, als er sich plötzlich in einem Paralleluniversum wiederfindet, das von dem grausamen Neiamises regiert wird. Klare Sache, daß der junge Held nun am



spruchsvoll ausfallen: Das sogenannte S.P.A.C.-System sorgt dafür, daß die dreidimensionalen, gerenderten Grafiken auf allen Amigas 256 Farben haben. Dazu gibt's handgezeichnete und animierte Hintergrundbilder, eingeblendete Infotexte und kleine Arcade-Sequenzen zur Auflockerung; gesteuert wird mit der Maus und über dreißig Icons. Wie die Soundbegleitung dieses aufwendigen Adventures aussieht, wird sich allerdings erst in zwei, drei Monaten bei unserem ausführlichen Test herausstellen.



Sturz des Tyrannen arbeitet – und der Spieler ihm dabei nach Kräften hilft. Bereits die Vorabversion ließ die Schwierigkeit dieser Aufgabe erkennen, denn die Lösung der Puzzles erfordert teilweise eine gehörige Portion Gehirnschmalz! Auch die Präsentation wird relativ an-



Bei der Fortsetzung des actionlastigen Rollenspiels setzt man dagegen wieder auf den bewährten Obermotz aus dem ersten Teil – der böse Gott Loki gibt halt auch im Exil keine Ruhe. Deshalb darf Heimdall nun sechs verschiedene Inselwelten nach den vier Einzelteilen eines magischen Amuletts durchsuchen. Auf die tatkräftige Unterstützung seiner alten Mitstreiter muß unser wackerer Wikinger diesmal allerdings verzichten, statt dessen steht ihm eine gewisse Urshua als „virtuelle Be-



gleiterin“ zur Seite. Und dieses Sprite läßt sich durch einen simplen Mausklick in die gerade benötigte Person (Heimdall/Urshua) verwandeln. Die aus der isometrischen 3D-Perspektive gezeigte, nett animierte Comicgrafik

steht ganz in der Tradition des Vorgängers, die vielen Kampfsequenzen sind natürlich ebenfalls wieder mit von der Partie. Bei der Benutzerführung bleibt uns zwar die bekannte Maus-/Joysticksteuerung erhalten, der Menüscreen wurde jedoch durch eine Iconleiste ersetzt, die einen schnelleren Zugriff auf die diversen Befehle und das Inventory ermöglichen soll. Auch die Charakterwerte von Wicky und das Skillssystem hat man komplett überarbeitet – ob der fertige Nordland-Rolli dann tatsächlich hält, was der erste Eindruck verspricht, erfährt Ihr höchstwahrscheinlich schon in einer der nächsten Ausgaben. (st)



ABENTEUER & ACTION MAL VIER

Die kernigen Engländer haben ja schon so manchen Actionhammer auf den Amiga niedersausen lassen, aber jetzt wollen sie die Dampfhamme auspacken – mit zwei Exklusiv-Ballereien für den A1200 bzw. das CD³²!

Skeleton Krew



Bereits in wenigen Wochen steht uns Action der etwas anderen Art bevor: Diese Cyborg-Knallerei wird in Iso-3D über die Digitalbühne gehen, und eine solche Grafikperspektive war ja bislang eher die Domäne der Rollenspiele. Das Gameplay selbst dürfte weniger überraschen, sollen doch ein bis zwei Spieler (im Duett sogar gleichzeitig) den Robot-Schergen der üblen DEAD Inc. die Lebensdioden ausknipsen. Der Feldzug führt auf die diversen Planeten eines Sonnensystems, wo man je nach gewähltem Charakter mit unterschiedlichster Bewaffnung gegen all die

bösartigen Maschinen, Bio-Monster und Endgegner antritt. Damit dabei Langeweile erst gar nicht aufkommen kann, haben die Designer auch an allerlei Extras und Bonusräume, Fahrten mit einem Hovercraft, Speedabschnitte oder Unterwasser-Levels gedacht.

Anhand eines Vorabdemos konnten wir uns bereits vom makellosen Acht-Wege-Scrolling der hübschen Landschaften sowie besonders großen und fein animierten Sprites überzeugen; hier stehen die AA-Grafikchips wirklich mal unter Dampf. Dazu kommen noch bewegende bzw. bewegte Zwischensequenzen, die für das CD³² zusätzlich aufgepeppt werden, außerdem wartet die Amiga-Konsole mit extra CD-Musik auf.



GAUSHEE



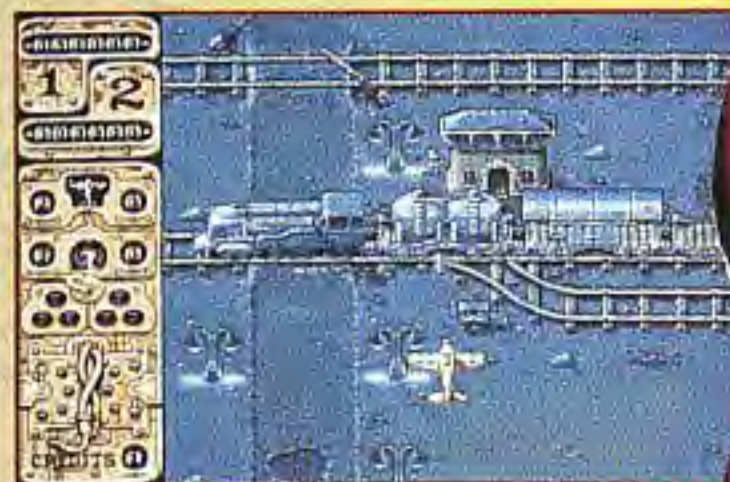
Core Designs zweiter Ballerknaller dürfte rein optisch zur Genre-Elite zählen, denn selten sahen Flinkfinger derart detailreiche Szenarien in einer solchen Farbenpracht – noch dazu mit supersoftem Scrolling, starken FX wie Nebel oder Regen, Tonnen von Gegnern und eindrucksvollen Extrawaffen. Man durchkreuzt die Lande hier vertikal (ein wenig wird auch nach links und rechts gescrollt) mit seinem Raumer, wobei die Feinde

ganz davon abhängen, ob man sich gerade im Weltkrieg, einem Asteroidenfeld oder auf einer Alienbasis befindet. Und mal ehrlich: Aus Schlachtschiffen, Helis,

Ufos, Raumschiffen, Panzern, Flakinstallationen, Futuro-Fliegern oder genmanipulierten Obermotzen machen andere Companies doch gleich zwei bis drei Spiele...

Bei so viel Vielfalt kann man der Action-Orgie die wenig originelle Grundidee wohl nachsehen, zumal es derzeit an Ballerstoff ohnehin etwas mangelt und die Spielbarkeit bereits bei unserer Ein-Level-Version begeistern konnte. So waren die Angriffsformationen stets abwechslungsreich und fair, außerdem taucht nicht jeden Tag ein feindliches U-Boot direkt vor der Nase des Spielers auf. Ähnlich wie bei „Skeleton Krew“ dürfen sich CD³²-Besitzer auf zusätzliche CD-Musik, ein dickes Intro und haufenweise Zwi-

schen-Animationen freuen – wir freuen uns jedenfalls schon auf die Tests in vier bis acht Wochen. (rl)



Death or Glory

DAS ERBE VON MORGAN

Zu den Konsolen mag man stehen, wie man will – jedenfalls wurde dort das Genre des Strategie-Rollenspiels erfunden. Und dem will Software 2000 nun auch am Compi zum Siegeszug verhelfen!

Strategie-Rollenspiel? Kann man das essen?! Nein, aber man kann sich damit prächtig unterhalten, wie etwa „Warsong“ am Mega Drive eindrucksvoll bewiesen hat. Wer jetzt immer noch keinen Schimmer hat, der stelle sich eine Mischung aus, sagen wir, „Ambermoon“ und „Battle Isle“ vor. In unserem konkreten Fall sieht das so aus:

Der vom weisen König Werthas regierte Fantasy-Staat Morgan ist frei von allen Sorgen bis... ja, bis eines unschönen Tages eine gewaltige Monsterarmee vor den Toren des Reiches auftaucht! Werthas argwöhnt, daß sein unehelicher Sohn Xhor dahintersteckt, das schwarze Schaf der blauen bzw. blaublütigen Familie, welches einst alleine in die Welt hinauszog. Raven, der Sprößling Nummer zwei, ist hingegen von der Unschuld seines Halbbruders überzeugt und macht sich zusammen mit Hofnarr Cerano auf, den verschwundenen Xhor sowie eine Waffe gegen die bösen Feinde zu finden.

In diesem Sinne erforscht man dann die aus 4.096 Quadrat-Feldern bestehende Spielwelt, bandelt mit Generälen und sonstigen

Heerführern an (damit sie der „Party“ beitreten und ihre Truppen für die gerechte Sache streiten lassen) und schlägt sich mit den Bösewichtern. Ist schließlich die gesamte Gegend abgegrast, stehen dem tapferen Prinzen und seinem Narren noch 15 weitere gleich große, aber ungleich schwierigere

Levels bevor. Hier warten auch diverse Zwischenquests, die mit der Hauptaufgabe nur indirekt zusammenhängen, und so tastet man sich halt Stück für Stück an des Rätsels Lösung heran.

Nun aber zur strategischen Seite der Angelegenheit, denn was immer man unterwegs an Streitkräften rekrutiert, gehört fortan zu den eigenen Bataillonen. Sie werden, ganz wie auf Blue Bytes Kampfinself, rundenweise durch das jeweilige Territorium dirigiert, um gegebenenfalls feindlichen Einheiten den Garaus zu machen. In dem Fall folgt eine animierte Kampfsequenz, die jedoch nur zum Anschauen und nicht zum Eingreifen gedacht ist. Deshalb tut der Spieler hier gut daran, vor dem An-



griffsbefehl Dinge wie Truppenstärke, Bewaffnung und dergleichen gewissenhaft zu überprüfen...

Optisch werden schicke Extra-Screens, noch schickere Zwischensequenzen beim Levelwechsel sowie ein netter Hauptbildschirm geboten, der entfernt an die „Ambermoon“-Wildnis erinnert. Dazu hat jeder Abschnitt eine andere Grafik: Mal streunt man durch Wald und Wiese, mal durch eine Burganlage, dann wieder sind unterirdische Dungeons zu knacken. So, und wenn Ihr jetzt noch etwas über die Akustik dieses tollen Hirnzwieblers hören wollt, dann habt Ihr eben Pech gehabt – das müssen wir uns wohl oder übel für den Test im nächsten Heft aufsparen. (jn)



Hanse

Die alten Fahrensleute unter Euch müßten Ralf Glaus maritime Handelssimulation noch kennen – innerlich und äußerlich verjüngt läuft dieser Klassiker demnächst vom Stapel der neuen Ascon-Classic Line!

DIE EXPEDITION

Bereits 1986 schrieb der auf Wirtschaftssimulationen abonnierte Ralf Glau sein Erstlingswerk, mit dem er ungezählte Landratten dazu brachte, sich im Seehandel der Hansezeit zu versuchen, um durch die dabei erwirtschafteten Gewinne den Bürgermeisterposten von Lübeck zu ergattern. Auch die Neuauflage wird in ihren Grundzügen immer noch der altbewährten Route folgen:

Bis zu vier (früher waren es sechs) Spieler handeln und wandeln auf Klabautermann komm raus, damit aus dem anfänglich ausgeschütteten Bargeld nach einiger Zeit ein imposantes Kaufmannsimperium wird. Sie tun das natürlich um die Wette und in Rundenform, als Betätigungsfeld stehen ihnen Nord- und Ostsee sowie die acht wichtigsten Hafenstädte dieser Regionen offen. Auch die genretypischen Features sind ziemlich vollzählig vertreten, also Schiffsbau und -reparaturen, gekaufte oder angemietete Speicher für die Zwi-

schenlagerung der verschiedenen Waren, Spekulation an der Börse, Zufallsereignisse wie Stürme auf hoher See und dergleichen mehr. Dazu kommen eher taktisch angelegte Seegefechte mit Piraten bzw. der Konkurrenz und die Belagerung von widerstrebenden Handelsstädten. Da sich das Spiel über fünf Generationen hin erstreckt, darf man auch heiraten, Nachwuchs zeugen und den Erben des väterlichen Betriebs bestimmen.

Doch nun endlich zu den angekündigten Neuerungen: Einmal hat man das Game durch ein ausgefeiltes Erziehungssystem aufgepeppt – abhängig vom ausgesuchten Ehepartner haben die lieben Kinderchen bestimmte Eigenschaften, die durch den (anwählbaren) Hauslehrer und die eigenen pädagogischen Entscheidungen beeinflussbar sind. Der tiefere Sinn dahinter? Nun, sobald die Kleinen richtig erzogen und groß genug sind, dürfen sie nun auch Expeditionen zum Entdecken und Erobern neuer Handelsplätze unternehmen. Sie fallen damit zwar als Erben aus, aber erstens gibt's ja (hoffentlich) noch Geschwister, und zweitens macht die wenigstens zeitweise zu erwartende Monopolstellung mit den entsprechenden Gewinnmöglichkeiten diesen Verlust mehr als wett.

Darüber hinaus wurden etliche Details



verbessert (so sind jetzt über 250 Zufallsereignisse vorrätig) und die Grafiken komplett neu gezeichnet. Einen kleinen Eindruck von dem, was dabei die 1200er-Hanseaten erwartet, vermitteln Euch die hier abgedruckten Screenshots; zeitgleich, nur mit ein paar Farben weniger, wird aber auch der Rest der Amigawelt bedient. Dieses wichtige Ereignis der Handelsgeschichte soll übrigens schon in wenigen Wochen stattfinden – wir sind bereits sehr gespannt, welche Figur der verjüngte Genre-Großvater neben seinem „Patrizier“-Enkel machen wird! (md)



DER CLOW!

London ist immer eine Reise wert, besonders für karrieregeile Langfinger – nur hier sind schließlich die Kronjuwelen abzugreifen! Dann mal nichts wie ab in die A500-Zeitmaschine oder das leistungsstärkere 1200er-Modell, denn bei NEO sucht man noch Meisterdiebe für die 50er Jahre.



Trautes Heim am 500er...



...und in der AGA-Version



Noch'n Köm und'n Bier! (A500)



Jeder Popel fährt'n Opel? (A1200)



Lokaltermin beim potentiellen Opfer (A1200)

Es kann sich hier also nicht um die Versoftung der gleichnamigen Gaumerkomödie mit Robert Redford und Paul Newman handeln, denn die spielte vor dem Krieg und in Amiland. Dennoch sind Parallelen zum thematisch verwandten Hollywood-Streifen nicht zu übersehen, geht es doch hier wie dort um schwere Jungs, minutiöse Austüfelung und trockenen Humor, während die schiere Seele von Charleston, Blues und Swing alle Gehörgänge freipustet.

Doch nun genug der Vorrede, denn Matt Stuvysunt, ein netter Junge vom Lande, trifft jeden Moment in Victoria Station ein, um sich seinen Anteil vom großen Kuchen der Inselmetropole abzuschneiden. Während dieser ersten Spielzüge scheint es, als entfalte sich hier ein wunderbar altmodisches Grafikadventure – da muß erst mal ein Zimmer für den Helden beschafft werden (mit lumpigen drei Pfund in der Tasche ein schier aussichtsloses Unterfangen), da wäre ein hübsches Wägelchen nicht übel (noch viel aussichtsloser), und in den einschlägigen Kneipen kann man mit allerlei interessanten Leuten ein Schwätzchen halten. Geld läßt sich jedoch anscheinend nur auf der schiefen Bahn verdienen, und so macht sich der Einbrecher in spe alsbald ans Ausspähen von Kiosken, Tante-Emma-Läden und reichen Landhäusern...

Je nach dem Objekt der Begierde besorgt

man sodann Werkzeug und engagiert bis zu drei fachlich geeignete Kumpel, damit das Fluchtauto gefahren, die Alarmanlage ausgeschaltet oder der Wachmann aus dem Verkehr gezogen werden kann. Kandidaten für solche Jobs hängen zwar unter jedem zweiten Zapfhahn herum, doch sollte man bei der Auswahl mit Bedacht zu Werke gehen: Erstens wäre es schlecht, jemanden einzuladen, für dessen Fähigkeitsprofil man momentan gar keine rechte Verwendung hat, und zweitens gibt es da noch Tanjas Verwandte, die Polizei-spitzel – welche sich natürlich besonders bereitwillig anwerben lassen!

Den Löwenanteil der Spielzeit wird man jedoch (zumindest bei den größeren „Dingen“) mit dem Ausbaldowern des Plans vor einem optisch anspruchslosen Automapping-Screen verbringen. Hier können die Gefährten sekundengenau hin- und herdirigiert werden, um diesen Schreibtisch aufzubrechen oder mit jener Tür noch einen Moment zu warten. In Ehren ergraute Altzocker mag das zwar völlig zu Recht an die 64er-Antiquität „They Stole A Million“ erinnern, aber was macht das schon? Schließlich war *das* Teil schon alt, als die Welt noch jung war, und seit-her gab es nun mal nichts auch nur annähernd Vergleichbares! Derlei Puzzeleien können den Spieler dann jedenfalls wirklich stunden- oder gar tagelang beschäftigen, und wenn schließlich alles auf

Arbeitsblätter! (A500) (A1200)
Verdacht, der Kasse-Opas hat uns entdeckt.
Wir müssen verschwinden. Letzt
Ausschlagung!!!



Person beobachten Funks an eine Person Detug
Funks an alle Flüchten

Ninja-Opas in Aktion (A500)

Die Kasse-Opas hat uns entdeckt.
Wir müssen verschwinden. Letzt
Ausschlagung!!!



Mr. Peely 29.02.1993

Gehen Runden Tauschen

Tausche Sore gegen Geld (A1200)

den Punkt genau stimmt, naht der Moment der Bewährung:

Als selbstlaufender „Videofilm“ geht der Bruch nun aus der Vogelperspektive über die Bühne, wobei man jederzeit auf jeden Handlungsträger umschalten darf, um ihn zu überwachen. Dazu können die Profi-Knackis der Redaktion auch nur raten, denn bei der anfänglichen Observation mögen durchaus wichtige Details übersehen worden sein, und manchmal hat man ganz einfach bloß Pech, weil vielleicht die Alarmanlage zäher ist als erwartet. Eingreifen kann der Boß vor dem Screen in diesem Stadium zwar nur noch sehr begrenzt, aber wenn die Aktion völlig aus dem Ruder zu laufen droht, läßt sie sich wenigstens mit sofortiger Wirkung abblasen!

Soweit man Euch nicht auf frischer Tat er-
tappt, folgt anschließend ebenfalls selbst-
laufend die Ermittlungsphase von In-
spektor Gludo, dessen Name keineswegs
zufällig an seinen Kollegen Clouseau aus
Blake Edwards' „Rosaroter Panther“-Fil-
men erinnert. Hierbei könnte etwa das
Fahrzeug identifiziert werden (was eine
neue Schleuder erforderlich macht), oder
es zieht sich gar ein Indizienring um Herrn
Stuvysunt zusammen, der dann im
schlimmsten Fall hinter schwedischen
Gardinen landet. Doch auch viele posi-
tive Spieldausgänge sind möglich, denn die
Story verzweigt sich unaufhörlich, und
wem Matts eigentliches Lebensziel (die

Kronjuwelen) nicht so wichtig ist, der
kann z.B. an einem bestimmten Punkt der
Geschichte mit einem netten Mäd-
el aussteigen, um Rosen und Kinder zu
zücht(ig)en.

Bis dahin wird man mit liebenswerten De-
tails förmlich bombardiert: Alle Autos
samt ihren Leistungsdaten sind authen-
tisch, die größeren Gebäude findet man in
einschlägigen Stadtführern wieder, und
teilweise stimmen sogar die Grundrisse.
Auch der schräge Humor kommt nicht zu
kurz, etwa indem man die Gebeine des ol-
len Karl Marx ausbuddeln und als Kurio-
sität verschauern kann. Dazu ist die Maus-/
Menüsteuerung hier gleich um Klassen
besser geglückt als bei „Whale's Voyage“,
aber vor allem stimmt die Atmosphäre von
Anfang bis Ende. Das liegt natürlich in er-
ster Linie an der dichten Story von Karam
Nada und in zweiter an der tollen Musik
– die Optik ist hingegen trotz des schwarz-
humorigen Intros und der zusätzlichen
Farben und Animationen selbst am 1200er
mehr brauchbar als wirklich schön. Davon
abgesehen unterscheidet sich der Normal-
Clou je nach RAM-Lage maximal durch
zwei fehlende Soundtracks vom „Großen
Bruder“.

In der Summe also ein packendes und vor
allem originelles Stück Software! Aber tut
uns und Euch bitte trotzdem den Gefallen
und startet Eure Gangsterkarriere als ehr-
liche Käufer... (jn)



Die Kirche vor dem Grabe (A1200)

DER CLOU!

(NEO SOFTWARE DESIGN)

GANOVEN-STRATEGIE



85%
A500

86%
A1200

„UMWERFEND!“

66%	GRAFIK	68%
51%	ANIMATION	62%
86%	MUSIK	86%
-	SOUND-FX	-
78%	HANDHABUNG	78%
87%	DAUERSPASS	88%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / 5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE+PLANE
DEUTSCH	KOMPLETT



Al mit



Gut geplant ist halb geklaut! (A500)



Wo steckt der Sparstrumpf? (A500)

THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE



Die Rückkehr der blauen Brüder

Vor zwei Jahren schwangen die kultigen Brüder schon mal das Tanzbein auf den Amiga-Plattformen, jetzt hat Titus das musikalische Kintopp-Duo wieder auf den Screen geholt – um in Chicago so richtig die Sau rauszulassen!

Doch bis in die Gangsterstadt ist es ein weiter Weg, und prompt tappen die heiteren Sänger mit den dunklen Sonnenbrillen bei ihrer Anreise in eine Falle: Als sie sich an einer Jukebox ein paar gute Songs reinziehen wollen, müssen sie plötzlich um ihr Leben laufen...

Um Jake und Elwood doch noch rechtzeitig zum großen Auftritt zu verhelfen, kann man nun mit einem von ihnen allein losziehen, zu zweit beide Jungs steuern und sich obendrein eine von zwei Schwierigkeitsstufen aussuchen. Per Joystick oder Tastatur geht's zunächst durch sattgrüne Wälder und Wiesen, später dann in die Tiefen stinkender Abwasserkanäle, durch riesige Lagerhallen und wirre Elektrizitätsanlagen, bis endlich die Außenbezirke der City erreicht sind. Den schrägen Vögeln kommen dabei andauernd gefiederte Kollegen in die Quere, der Untergrund

hält ein paar böse Überraschungen parat, und ab und an sengt auch ein Blitzgenerator die je drei Bardenleben an. Gegen derlei Widrigkeiten setzt sich das Duo stilgerecht mit Schallplatten-Munition zur Wehr, die freilich erst eingesammelt werden muß und dann im Infobalken neben Zeitanzeige, Energie und Heldenleben eingeblendet wird. Auch Extras wie Hyperkraft, temporäre Unverwundbarkeit, Bonusleben und Zeitvorrat erweisen sich als äußerst praktische Hilfsmittel im Überlebenskampf.

Überhaupt geht es hier recht abwechslungsreich zu, denn in den Landschaften voller Trampolinpilzen, Schaltern, Ketten und Sprungfedern muß nicht nur gezielt gehüpft werden, sondern auch gekrabbelt und geklettert – ja, selbst vor dem Ritt auf einer gutmütigen Schlange schreckt ein echter Sangesbruder nicht zurück. Sogar einen taktischen Mo-

ment enthält das Spiel, da bei der Fortbewegung zwischen schnell und langsam umgeschaltet werden kann und im Zweiermodus einer den anderen huckepack nehmen darf. Bei so einem „Blues-Doppel“ kann allerdings nur der oben Sitzende feuern, zudem müssen im Duo-Betrieb natür-

lich auch beide Spielfiguren die große Jukebox berühren, welche jeweils das Ende einer Spielstufe markiert. Grafisch kommt die Reise recht gut rüber, vor allem die trickfilmreife Animation bei den kurzen Tanzeinlagen in Spielpausen und die Huckepack-Aktionen sind urkomisch. Aber auch die Feinde ließ man fairerweise zumindest optisch nicht allzu schlecht aussehen. Der flotte Sound war hier wohl Ehrensache, und auch die Steuerung geht in beiden Varianten ordentlich von der Hand, nur die Kollisionsabfrage hätte man sich etwas präziser gewünscht. Wunschlos glücklich werden speziell weniger ge-



Oh, yeah!



Ran an die Schelbel!

übte Plattform-Hüpfer mit den Paßwörtern sein, womit die neuen Blues Brothers ihren launigen Vorgängern insgesamt nicht nachstehen. (ms)



Nimm's auf die leichte Schulter...



Blauer Bruder, blaue Welt

THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE (TITUS SOFTWARE)

JUMP 'N' BLUES

71%
„GROOVY“



GRAFIK	72%
ANIMATION	72%
MUSIK	75%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	72%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

Der Löwe ist los!



Bei der Aufzucht dieses Plattform-Löwen hatten die „biestigen“ Action-Profis von Psygnosis stets ein Ziel vor Augen: Der gesamte Konsolen-Zoo sollte vor ihrem Jump & Run erzittern! Ob der pelzige Held dafür wirklich stark genug ist?



Kleiner Löwe – große Welt!

Nehmen wir das Fazit ausnahmsweise mal gleich vorweg: Die leckeren Trauben einer neuen Genre-Referenz hingen letztlich dann doch etwas zu hoch, als daß selbst ein renommiertes Programmerteam wie die Amiga-Spezialisten von Reflections („Shadow of the Beast“) sie hätten pflücken können. Vielleicht hat man mit anderthalb Jahren auch zuviel Entwick-

lungszeit investiert, denn trotz zahlreicher Technikgags kennt man die Ideen des Gameplays mittlerweile alle schon von der Konkurrenz – die rotierenden Plattformen, zoomenden Übersichtskarten und beeindruckenden 3D-Tunnels wurden zudem nicht wirklich überzeugend ins Spiel integriert, wodurch sie ein wenig aufgesetzt wirken. Aber selbst wenn das originellere Eichhörnchen „Mr. Nutz“ den Plattform-Thron somit immer noch besetzt hält, ist doch auch Brian alles andere als eine zahnlose Stubenkatze...

Für einen ausgewachsenen Leu hält allerdings nur die Anleitung den Helden, am Screen präsentiert er sich dagegen ausgesprochen knuddelig und mit entzückend animierter Mimik (allein dieser treuherzige Augenaufschlag!). Brian startet seine nicht näher begründete Wanderschaft auf einer scrollenden und begehbaren Weltkarte; hier lassen sich die einzelnen Levels nach und nach anwählen, wobei man auch ein Stück zurücklaufen und bereits absolvierte Terrains erneut nach verstecktem Bonusgut oder Levelwarps abgrasen kann – durch unterschiedliche Farbmarkierung der schon besuchten Orte (rot oder blau) gibt das Pro-

Der Löwensprung

gramm Tips, inwieweit sich die Umkehr lohnt. Diese Szenarien bestehen aus verlassenen Tempelstädten, dem Dschungel oder Gruselwäldern; man geht bisweilen auch auf Tauchstation oder in eine tolle Ballersequenz. Gerade dieser Ritt durch die Lüfte stellt manch eigenständige Actionorgie locker in den Schatten!

Doch sind die vielen Schauplätze allein noch kein Garant für Abwechslung, denn bis auf die Farbwahl ähneln sich die diversen Landschaften relativ stark. Zudem legen die darin umherfleuchenden Feindvögel, Buschmänner oder Endgegner oft dieselben stereotypen Bewegungsmuster an den Tag und schrecken auch vor unfairen Attacken nicht zurück. Das ist um so tragischer, als Brian es nahezu unbewaffnet mit seinen Widersachern aufnehmen muß. Seine Kopfsprünge und insbesondere die Tatzenhiebe können jedoch allzu leicht zu Einbußen im an sich stattlichen Hitpoint-Vorrat führen, da sich beim Nahkampf der schwächende Körperkontakt nicht immer vermeiden

läßt. Gut, daß man bei Lebensverlust bloß ein Stück weit im Level zurückversetzt wird – besser noch, daß sich unser Savannenkater in den versteckten Shops oder durch das Aufheben von Bonusgut wenigstens mit mehr Sprung- und Laufkraft sowie einem markerschütternden Brüllbrüller ausstatten kann, der zumindest



Huch, wie gruselig!



Eine der Bonuswelten



David gegen Goliath



Ein Hecht im Karpfenteich?



Löwe vs. Eisbär



Abrißarbeiten...

kleinere Feind-Kaliber in die Flucht schlägt. Doch muß hierzu der Feuerknopf einige Sekunden gedrückt bleiben, weshalb diese Option bei dem meist hohen Spieltempo kaum vernünftig einsetzbar ist. Nö, am besten wären halt doch ein paar Waffen gewesen.

Apropos Tempo: Die Programmierer haben eine Art Zeitbonus eingebaut: wer vor Ablauf der Stoppuhr das Levelziel erreicht,

hat auf einem Extrascreen drei Bonusabschnitte zur Auswahl. Zwar ist in keinem davon spielerisch die Hölle los, doch bekommt man hier die erwähnten Kabinettstückchen technischer Art zu Gesicht. So rollt die Hintergrund-Grafik mal qua-



Extras heute im Sonderangebot?

si in 3D vorbei, dann drehen sich bildschirmhohe Felsenaufbauten unter dem Spieler weg – vergleichbare Effekte sieht man selbst am Super Nintendo mit seinem speziell dafür konstruierten Customchip nicht alle Tage! Ansonsten warten die ins-

gesamt rund 40 Spielabschnitte allesamt mit hübsch animierten Sprites, viel Farbe und superflottem Scrolling auf; echte Parallax-Optik bleibt allerdings der angekündigten Spezialversion für den 1200er vorbehalten. In Sachen Sound sind aber schon jetzt gefällige Begleitmusik und ordentliche FX zu hören.

Positiv wären noch die verkürzten Ladepausen mit Extraspeicher, die

Routine zur bequemen HD-Installation sowie die unendlichen Continues hervorzuheben, warum allerdings die Steuerung keine zwei Buttons unterstützt, bleibt das Geheimnis der Löwenbändiger von Reflections bzw. Psygnosis. Schade auch, daß nicht an einen etwas komplexeren Levelaufbau, hier und da mal eine hübsche Räseleinlage und natürlich innovativere Extras gedacht wurde – aus dem kleinen Brian hätte ein ganz großes Tier werden können! (rl)

REFLECTIONS

Reflections zählt neben Factor 5 und Team 17 zu den wohl profiliertesten Programmerteams für Actionsoftware am Amiga. Kein Wunder, denn bislang haben zwar nur wenige Games diese Softschmiede verlassen, dafür aber ausnahmslos gute: „Awesome“ etwa, „Ballistik“ und natürlich die bekannte „Beast“-Trilogie, deren erster Teil noch heute als optischer Meilenstein gilt. Ähnlich wie Brian the Lion haftet allen diesen Spielen (mit Ausnahme des in jeder Beziehung hervorragenden „Beast 3“) aber der Makel eines nur durchschnittlichen Gameplays an, während die Technik meist neue Maßstäbe setzte.



Die größten Reflections-Hits: Shadow of the Beast 1, 2 und 3

BRIAN THE LION (PSYGNOSIS)

JUMP & RUN

76%

„ETWAS ZAHM“



GRAFIK	78%
ANIMATION	86%
MUSIK	78%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	76%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

LIBERATION

Taataaa: Mit dem „Captive“-Nachfolger liegt uns das erste Game vor, das von der Schilllerscheibe auf Disk (rück-)konvertiert wurde! Nach der Version für das CD² nun also die Gegenprobe auf Normal- und AGA-Amigas.

Tatsächlich fällt hier zumindest der größte Kritikpunkt unter den Tisch, haben Mindscape und Tony Crowther doch endlich für vernünftige Save-Möglichkeiten bei ihrem SF-

Rollenspiel gesorgt. Ansonsten geht es freilich nach wie vor um Mordlust bei Polizeidroiden sowie um inhaftierte Unschuldige, die als Sündenböcke herhalten sollen. Und natürlich um den Ex-Knacki aus „Captive“, der mit Hilfe seiner vier ferngesteuerten Robbies einmal mehr für Recht und Ordnung zu sorgen hat.

So steuert man die Blechkumpel also wie gehabt durch diverse städtische 3D-Dungeons, immer auf der Suche nach Keycards, Items und Infos, wobei man letztere entweder aus Rechner-Terminals holt oder anlässlich von Multiple-choice-Gesprächen mit Passanten ergattert. Die Steuerung geriet dabei jedoch ähnlich fragwürdig wie einst am CD²: unmögliches In-

ventory, fummelige Unterhaltungen und ein gewöhnungsbedürftiges Echtzeit-Kampfsystem!

Der inkludierten 1200er-Version sieht man die angeblich wesentlich mehr Farben leider überhaupt nicht an (nur beim Tempo lassen sich Unterschiede erkennen), und der Sound klingt schick wie eh und je. Ein nettes Feature für HD-Befreier soll aber nicht unerwähnt bleiben, mit dem man bis zu 71 verschiedene Grafik-Sets für Dun-



Schachbrett-Design...



...und vertrackte Labyrinth

Die Freiheit auf Disk

geon-Wände in drei Detailstufen installieren kann – bloß, daß es auf normalen „Freundinnen“ ewig und auf 1200ern immer noch stundenlang dauert. Also nach wie vor ein Game, das man schon mögen muß, um es zu mögen... (jn)

LIBERATION (MINDSCAPE)

3D-ROLLENSPIEL

65%

„BUNTBLECH“



GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	68%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1,5 MB (OHNE SOUND)
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Schildkröten-Kultur

MARIO IS MISSING!

Endlich tritt der berühmte Konsolenklempner mal am Amiga auf! Dürfen wir uns nun auf ein Jump & Run der Spitzenklasse freuen oder auf ein heißes Rennen à la „Mario Kart“? Oder haben wir uns gar zu früh gefreut?!

Genauso ist es leider, denn wie vor einem Jahr am PC ist Mario in diesem Programm nur als Digi-Lehrer unterwegs. Genauer gesagt ist sein Bruder Luigi unterwegs, denn der Titelheld wird bereits im Intro von seinem Erzfeind Bowser entführt. Der will nämlich mit einem Haartrockner die Antarktis einschmelzen und durch seine Koopa-Schildkröten wichtige Kulturgüter auf der ganzen Erde zerstören lassen... Bruder Luigi muß nun also un-

ter Zeitdruck versuchen, die feucht-traurige Umweltkatastrophe zu verhindern, die Koopa-Armee zu stoppen und natürlich Mario zu befreien. Per pedes, Taxi oder auf dem Reitdrachen Yoshi bereist der via Maus und Icons gesteuerte Held die Welt und bringt dem lernbegierigen Spieler dabei haufenweise geographisches und kulturelles Wissen näher. Eine winzige Karte am

unteren Bildrand und die Antworten der Einwohner auf seine drei stets gleichen Fragen helfen Luigi bei der Orientierung in fremden Städten. Außerdem darf er Zeitung lesen, Tele- und Videofon benutzen, diverse Bonussympole einsacken und alle Sehenswürdigkeiten fotografieren. Die eigentlichen Rettungsaktionen entpuppen sich dann als kleine Quizveranstaltungen mit Fragen aus den Bereichen Kultur & Geographie.

Die Grafiken sind zwar von Land zu Land verschieden, aber insgesamt ziemlich zweckmäßig ausgefallen, auch

der fade Sound stört die Konzentration nur unwesentlich. Das alles hätten wir noch verschmerzt, wenn bloß das Gameplay nicht so schrecklich eintönig und so furchtbar lehrreich wäre! (ms)

MARIO IS MISSING! (MINDSCAPE)

LERNABENTEUER

52%

„UMBUCHEN!“



GRAFIK	63%
ANIMATION	66%
MUSIK	55%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	46%

VARIABLE: 10 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG








Ja, wo isser denn nun?

JETZT GIBT'S WAS AUF DIE NOB

Komplett
in
Deutsch

MR. NUTZ

Nutz hat's:

-  ausgeklügelte 3D-Level
-  brillante Grafiken
-  über 40 Level
-  5300 Screens
-  16-stufiges butterweiches Parallax-Scrolling und...



...und das... *Schmatz*... sagen
die Experten:

"...den nun gibt es Mr. Nutz, das beste Amiga-Jump & Run aller Zeiten!"
PLAY TIME, 91%, Play Time Star

"...ist schlicht das bisher spektakulärste Jump & Run für die 'Freundin'!"
AMIGA JOKER, Amiga Joker Hit

"Ein geniales Jump & Run wird mit tollen 3D-Levels und Karten-Sequenz zum Meilenstein aufgewertet, der als Klassiker in die Geschichte eingehen wird." **AMIGA GAMES, 94%, Amiga Games Award, Spiel des Monats**

"...und spickte Mr. Nutz mit dermaßen witzigen, einleuchtenden und motivierenden Spielelementen, daß selbst gestandenen Plattformen die Augen aus den Höhlen hüpfen." **POWER PLAY, Besonders empfehlenswert**

ocean

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Hotline: Mo.-Fr. 15"-18" Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

Zunächst wollten wir die Mailbox im April ja zur „scherzfreien Zone“ erklären, nur damit Ihr seht, wie ernst es uns mit Euren Zuschriften ist. Aber dann haben wir die aktuellen Briefe gelesen, sind in uns gegangen und erst mal drin geblieben. Als wir wieder rauskamen, war die Idee gottlob schon gestorben...

Leserbriefe

GIBT ES EIN LEBEN VOR DEM TOD?

Ich frage mich, ob demnächst wohl die große Softwareflut für den 1200er zu erwarten ist – zur Zeit sieht es ja noch ziemlich mager aus. Mir sind etwa 30 Spezialversionen bekannt, und dann gibt es natürlich viele ältere Spiele, aber um die geht's ja gar nicht. Ich hoffe also, daß Ihr mir sagen könnt, ob der A1200 eine wirklich gesicherte Zukunft hat. Wird er lange auf dem Markt bleiben oder in zwei bis drei Jahren zusammen mit Commodore der Vergangenheit angehören und den Friedhof zieren? Anders gefragt: Lohnt sich die Anschaffung des „großen“ Amigas? Wird für die nächsten 50 Jahre ausreichend Software geboten? Oder wäre es besser, sich einen zukunftsicheren PC zuzulegen? grüßelt Martin Krüger aus Brandenburg.

So schwer es uns fällt, aber die Wahrheit muß ans Licht: Auch wir glauben, daß der Amiga 1200 in 50 Jahren nur noch im Museum zu finden sein wird! Die nächsten 49 Jahre brauchst Du Dir allerdings noch nicht sooo viele Sorgen zu machen, denn es wird unter Garantie noch massig Software für diesen Rechner produziert – zumal der 1200er nach dem Produktionsende von A500, A600 und A2000 ja nun das alleinige Basismodell darstellt.

DER TURBO-TIP

Zur Anfrage von Christoph Venetikidis (Mailbox 2/94) bezüglich seiner Blizzard-Turbokarte möchte ich ergänzen, daß er eine deutliche Beschleunigung erzielen dürfte, wenn er die Speichererweiterung entfernt, die vermutlich in seinem Erweiterungsschacht steckt – der Amiga benutzt häufig dieses langsamere RAM zuerst, weshalb der Geschwindigkeitsgewinn gering bleibt. Verwendet man statt dessen nur Chip-RAM und die Memory-Bänke der Blizzard-Karte, dann legt die „Freundin“ erst richtig los! Davon abgesehen würde mich interessieren, ob ich eine theoretische Chance hätte, ein 1200-only-Programm auf meinem A500 Plus zum Laufen zu bringen. Würde die entsprechende Ausrüstung (2 MB Chip-RAM, Festplatte, Turbokarte mit Fast-RAM) so etwas ermöglichen, oder ist die System-Architektur doch zu unterschiedlich? Ich bin nämlich Trekkie-Fan und spekuliere auf „Star Trek – 25th Anniversary“... gesteht Raimund Kreidler aus Niedereschach.

Zunächst bedanken wir uns in Christophs Namen für den Tip, müssen Dich zur Belohnung aber enttäuschen: Schon weil ein A500 Plus nicht über das AGA-Chipset verfügt, werden die Enterprise und andere 1200er-Spezialisten die Lan-

dung auf diesem Rechner verweigern. Wie wär's, wenn Du Deinen Kommandanten um eine Lohnerhöhung zum Umstieg auf das neue Commo-Raumschiff bittest?

TURBO-TIP II

Nun habe ich dieses Star-Trek-Game schon zu Weihnachten erworben und war begeistert; Testberichte gab es damals noch nicht. Sogar meine PC-User-Freunde konnten es nicht begreifen: bunt, schnell, witzig! Und das am Amiga 1200??? Ich bedanke mich fürs Kompliment und mußte gestehen, daß meine „Freundin“ per Turbokarte auf 40 MHz getaktet ist. Schön, das kostet 500,- DM extra, aber damit liege ich immer noch sehr günstig bei insgesamt ca. 1.500 Mäusen – während neulich erst einer meiner DOSen-Kumpel 'nen satten Tausender ausgeben mußte, nur um seine Schleuder halbwegs aktuell aufzurüsten. Von den grundsätzlichen Anschaffungskosten ganz zu schweigen... Tja, wenn ein Game für den PC entwickelt wird, ist stets von Super-Grafik, tollem Sound und irrem Tempo die Rede, der Preis für die Hardware wird jedoch schamhaft verschwiegen. Am Amiga hingegen sind Hardware-Erweiterungen derweil billig wie noch nie, und wenn Hersteller wie Interplay dann mal ein paar Anforderun-

gen stellen (denen man wie gesagt mit 'ner lumpigen Turbokarte locker genügen kann), dann wird gleich ein bestenfalls mäßiger Test geschrieben. Stellt Euch mal „Alone in the Dark 2“ am 386er mit 25 MHz und 'nem Single Speed-CD-ROM vor! Würde wahrscheinlich höchstens 50 Prozent kriegen, oder? Und wer kauft's dann? Niemand!

Ich finde also, Ihr solltet fair bleiben. Wenn Ihr Games wie „Star Trek“ „vertestet“, weil sie auf 'nem Normal-1200er elend langsam sind, gibt es für die „Freundin“ wohl wirklich keine Chance mehr. Und Ihr seid schuld! droht Marcel Kusevic aus Kornwestheim.

Okay, so ganz von der Hand zu weisen ist Deine Argumentation sicher nicht. Andererseits stellt der 486er mittlerweile die PC-Norm dar (über die Hälfte aller weltweiten DOSen sind inzwischen mit diesem Chip ausgerüstet), während Turbokarten am Amiga vergleichsweise ungebräuchlich sind. Insofern hinkt der Vergleich also, zumal sich ein vernünftiger Test doch wohl am User-Standard orientieren sollte. Zudem muß es mit etwas gutem Willen und etwas weniger Faulheit schließlich möglich sein, am 1200er ein passabel schnelles Grafik-Adventure zu programmieren! Falls nämlich nicht, dann sollte Commo in der Tat

besser Taschenrechner herstellen – und Interplay Bohnen züchten...

DER SCHILLERKASTEN

Hallo, Michael, im Februar-Editorial schreibst Du, daß der Joker keine CD-freie Zone werden soll. Das ist auf jeden Fall zu begrüßen, allerdings finde ich die Bewertungskästchen für 32er-Games nicht optimal. Wie wäre es mit einem Extra-Infokasten für CD-Spiele? Das könnte etwa so aussehen: Speicherbedarf (wie üblich), erforderliches Chipset (wegen evtl. Verwendbarkeit am 1200er), Speichermedium (EEPROM/Disk/HD), Texte oder Sprachausgabe (deutsch/englisch/mongolisch), regt Henry Markert aus Rohr an.

Also, das ist ja wohl... gar keine dumme Idee! In der Tat wird im Hause gerade über eine solche Infobox nachgedacht; vielleicht schon in diesem, spätestens aber in nächsten Heft sollte sie verwirklicht sein.

DER SCHILLERJOKER

1) Seltsam, erst meckert einer Eurer Leser, daß mit dem CD² eine Konsole unter uns ist (Ihr bestreitet es natürlich), und dann taucht das Teil auf der Titelseite des Megablast auf. Nun beschwert sich wieder ein Leser, Ihr weist alles von Euch (und vom CD²), und dann ratet Ihr noch einem 32er-Besitzer, am besten das Megablast zu lesen. Total normal? Na ja, irgendwie ist das gute Stück schon eine Konsole und gehört somit ins Megablast – andererseits hat es aber auch 'ne Menge mit dem Amiga gemein, also gibt es nur eine Lösung: den CD²-Joker...

2) Welchen Sammlerwert haben die Joker-Hefte, die bei Euch nicht mehr zu haben sind?

3) Arbeitet Celal noch bei Euch? Ich habe nämlich Bilder von ihm in einer anderen Zeitschrift gesehen.

4) Ihr habt mir als Abo-Treuebonus ein Demo von „F-117“ geschickt (heißt Dank), aber wie startet man das Teil? Habt Ihr eine Tastaturbelegung? bohrt Dennis Kusnierz aus Unna-Massen.

1) Einigen wir uns doch einfach

darauf, daß das CD² eine „Amiga-Konsole“ ist und damit sowohl im Amiga Joker als auch im Megablast ihre Daseinsberechtigung hat. Und jetzt kauft endlich beide Hefte, verflücht nochmal!

2) Der Sammlerwert vergriffener Ausgaben schwankt natürlich je nach dem individuellen Interesse des Käufers und dem Zustand des Exemplars – guterhaltene Erstausgaben wurden in Kleinanzeigen schon für 50 Mark und mehr gesichtet.

3) Celal war als freier Grafiker immer schon für verschiedene Firmen (Video-Cover, Spielertitel etc.) tätig, ist uns jedoch trenn geblieben. Das aktuelle Cover ist von ihm, derzeit arbeitet er gerade an einem besonderen Prachtstück für unsere Jubiläumsausgabe (5 Jahre!) im November.

4) Kleiner Tip: Probier's doch mal mit den F-Tasten!

WER, WENN NICHT WIR?

Ich finde, Ihr solltet auf jeden Fall weiterhin CD-Software testen, denn man hat ja nicht besonders viele Informationsmöglichkeiten. Zum einen könnte man ins Kaufhaus gehen, schließlich gibt es dort normalerweise eine Videospiel-Ecke, wo jedes System an einen Monitor angeschlossen ist. Hier kann man also ausprobieren und das kaufen, was am besten gefällt. Dumm ist bloß, daß das CD² hundert Meter weiter in der Computerabteilung steht, die Software aus drei hinter Glas abgeschlossenen Jump & Runs besteht und das Gerät selbst meist meilenweit von jedem Monitor entfernt ist...

Dann wären da noch die Videospiel-Magazine, aber soweit ich nach bestem Wissen und Gewissen sagen kann, gibt es nur eins, das überhaupt 32er-Games testet – nämlich das Megablast. Allerdings eben bloß alle drei Monate. Zu guter Letzt bleiben damit nur noch die Amiga-Zeitschriften übrig, und die, allen voran der Amiga Joker, berichten tatsächlich fair, objektiv und ausgiebig über Commodores Schillerscheuler. Wenn Ihr also jetzt damit aufhören würdet, dann weiß bald kaum noch jemand, was es an neuer Soft gibt

SOFTWARE SALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

AMIGA	AMIGA	AMIGA	JOYSTICKS	S-NES	DT. MODULE
1689	DV 69,90 DM	Krustys FH	DA 49,90 DM	Gravis Switch	64,90 DM
1990-73er I	DV 39,90 DM	Legend of Kyr	DV 59,90 DM	Gravis Gatepad	49,90 DM
Addams Fam.	DA 49,90 DM	Lemmings DP	DA 59,90 DM	JOYSTICKS GUIDO	14,90 DM
Advent Chicken	DA 49,90 DM	Lemmings 2	DA 64,90 DM	SV 119 Junior	14,90 DM
Allen 3	DA 49,90 DM	Lionheart	DA 59,90 DM	SV 120 Jun-sick	14,90 DM
Allenbr. SpE	DA 29,90 DM	Urcamelion	DV 59,90 DM	SV 121 I.E.	14,90 DM
Allenbreed 2	DA 49,90 DM	Lollypop	DA 64,90 DM	SV 122 I.	14,90 DM
Ambermoon	DV 79,90 DM	Lords of Power	DA 74,90 DM	SV 123 B.S.-ch.	19,90 DM
Ancient Art	DA 69,90 DM	Lost Vikings	DV 64,90 DM	SV 124 Turbo	19,90 DM
Anstöß	DV 69,90 DM	Lothar Math	DV 64,90 DM	SV 125 V.S.-board	34,90 DM
Apocalypse	DA 49,90 DM	Lotus Comp.	DA 59,90 DM	SV 126 V.Jeff	24,90 DM
Assassin SpE	DA 34,90 DM	M.I. Tank	DA 39,90 DM	SV 127 V.I. Topstar	34,90 DM
A3AC	DA 69,90 DM	Mod News	DV 69,90 DM	SV 128 Mega	34,90 DM
A-Train	DV 74,90 DM	Mod TV	DV 69,90 DM	SV 129 IX Kickp.	49,90 DM
Canstr. Kl.	DV 49,90 DM	Moskithum	DV in Verb.	SV 131 S.-star	24,90 DM
Aufschw. Ost	DV 64,90 DM	Magic End.	DV in Verb.	SV 132 H.-star	29,90 DM
B-17 Fly F	DA 69,90 DM	Maga. Mir	DA 64,90 DM	SV 133 M.-star	39,90 DM
Battle Isle 2	DV 79,90 DM	Micro. Micht	DA 49,90 DM	SV 134 Jun. M.-star	29,90 DM
Battle Isle D	DA 49,90 DM	Might&M. 3	DV 69,90 DM	HARDWARE	
Battle Team	DA 74,90 DM	Mics. over X	DA 49,90 DM	SV 702 Laufwerk	149,90 DM
Barabak Sue	DV 79,90 DM	Monkey Isl.	DV 69,90 DM	Speicher auf 1 MB	59,90 DM
BC Kid	DA 59,90 DM	Monkey Isl.2	DV 79,90 DM	AMIGA 1200/4000	
Big Set	DA 64,90 DM	Morph	DA 49,90 DM	1869	DV 69,90 DM
Bills Tomato G	DA 59,90 DM	Mortal Komb	DA 59,90 DM	Allenbreed 2	DA 59,90 DM
Black Sed	?? in Verb.	Mr. Nutz	DA 49,90 DM	Anstöß	DA 49,90 DM
Brian the L.	DA in Verb.	Nick Falda	DA 79,90 DM	Body Bl. Gal.	DA 59,90 DM
Body Blows	DA 54,90 DM	Nicky Bloom	DV 64,90 DM	Burning Rubber	DA 64,90 DM
-Gelack	DA 49,90 DM	Nico. 2 Coll.	DV 69,90 DM	Burntime	DV 69,90 DM
Buddah's Styl	?? in Verb.	Pench. HN	DA 39,90 DM	Chaos Engine	DA 49,90 DM
Bund. M. Pr.	DV 64,90 DM	-Deluxe	DV 59,90 DM	Civilization	DV 59,90 DM
Burntime	DV 69,90 DM	Pethelion	DA in Verb.	Der Clou	DV 69,90 DM
Campaign	DV 74,90 DM	Pinball Ed.	DA 64,90 DM	D'Generation	DA 59,90 DM
Campaign 2	DA 69,90 DM	Protes	DA 39,90 DM	Der Sch. im Ss.	DV 79,90 DM
Caravan Fadd	DA 59,90 DM	Pizza Conn.	DV 79,90 DM	Dynastich	DV 59,90 DM
Car. Desaster	DV 69,90 DM	Populous 2+	DA 69,90 DM	Eftmania	DA 49,90 DM
Chaos Engine	DA 49,90 DM	Premier Man	EA 49,90 DM	Elyxim	DV 69,90 DM
Ch. Kolombus	DV 74,90 DM	Prem. Man. 2	EA 49,90 DM	Hadrick	DA 59,90 DM
Civilization	DV 74,90 DM	Prime Master	DA 59,90 DM	Ishar	DA 64,90 DM
Comb. G. 2	DA 64,90 DM	Project Terra	DA 49,90 DM	Ishar 2	DA 64,90 DM
Cool Spot	DA 59,90 DM	Project X	DA 49,90 DM	Jurassic Park	DA 49,90 DM
Cyberpunk	DA 59,90 DM	Puggsy	?? in Verb.	Kings Q. &	?? in Verb.
Dankmere	DV in Verb.	Quartermale	DV 64,90 DM	Morph	DV 64,90 DM
D. schw. Auge	DV 69,90 DM	Reach 1. Skies	DA 59,90 DM	Oscar	DA 59,90 DM
-Starnerschw	DV in Verb.	Return Med	DV 69,90 DM	Perth. Del.	DV 69,90 DM
Der Clou	DV 69,90 DM	Sec. Samurai	DA 64,90 DM	Phib. Fant.	?? in Verb.
Der Pablier	DV 79,90 DM	Sens. Soccer	DA 49,90 DM	Robocod	DA 49,90 DM
Der Sch. im Ss.	DA 64,90 DM	Sim Ant	DA 79,90 DM	Sabre Team	DA 49,90 DM
Desert Strike	DV 79,90 DM	Sim City Del	DA 79,90 DM	Sim Life	DA 79,90 DM
Die Siedler	DA 49,90 DM	Sim City/Fnp	DA 69,90 DM	Simon the S.	DA 79,90 DM
Disp. Hero	DA 69,90 DM	Sim Earth	DA 79,90 DM	Soccer Kid	DA 69,90 DM
Daylight	?? in Verb.	Sim Life	DV 79,90 DM	Star Trek	DV 79,90 DM
Dracula	DA 64,90 DM	Simon the S.	DA 69,90 DM	The Chaos Eng	DA 49,90 DM
Dream Team	DV 59,90 DM	Software Man	DA 69,90 DM	TEX	DA 69,90 DM
Dreamlands	DA 54,90 DM	Space Legend	EA 69,90 DM	Transcend	DV 59,90 DM
Dune 2	DV 59,90 DM	Space Hulk	DA 74,90 DM	Wholen Voy	DV 64,90 DM
Dynastich	DV 69,90 DM	Spic. Forces	DA 74,90 DM	Ying Comm.	DV 64,90 DM
Ech. Manager	DA 49,90 DM	Street F. 2	DA 34,90 DM	Zool	DA 74,90 DM
Eftmania	DV 59,90 DM	Sukaya	?? in Verb.	Zool 2	DA 74,90 DM
Elysium	DV 69,90 DM	Superfrog	DA 49,90 DM	AMIGA CD 32	DA 34,90 DM
Epic	DA 59,90 DM	Super Sports Ch	DA 69,90 DM	Allenbreed 5	EDA 29,90 DM
Eiben d. Thr.	DV 69,90 DM	Super Tens	DA 74,90 DM	Arabian Nights	DV 49,90 DM
Exc. Games	DA 64,90 DM	Syndicate	DV 64,90 DM	Brud. Football	?? in Verb.
Populins 2	DA 69,90 DM	Theatre of D.	DA 64,90 DM	Chaos Engine	?? in Verb.
Eye of Beh.	DV 79,90 DM	The Chaos E	DA 49,90 DM	Deep Core	DA 49,90 DM
Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	The Execution	?? in Verb.	Der Clou	DA 49,90 DM
F-117 Stealth	DA 39,90 DM	The Fin. Confid	?? in Verb.	Effe 2	DV 64,90 DM
F-117 Nights	DA 69,90 DM	The Greatest	DV 39,90 DM	Fireforce	DA 59,90 DM
Font. Worlds	DA 74,90 DM	The last Vik	DV 64,90 DM	Jurassic Park	DA 49,90 DM
Final Conflict	?? in Verb.	The Manager	DV 49,90 DM	Labyrinth of I.	EA 59,90 DM
Rashback	DV 64,90 DM	The Perh. Gen	DV 74,90 DM	Liberation	EA 64,90 DM
Ry Harder	DA 64,90 DM	-Dich	DA 44,90 DM	Liverpool	DA 49,90 DM
Form. IGF	DA 74,90 DM	Tombolo	DA 69,90 DM	Mean Amies	DA 74,90 DM
Fury of Flames	DA 59,90 DM	Transarchio	DV 59,90 DM	Morph	DA 44,90 DM
Genesis	EA 59,90 DM	Traxon 2	EA 79,90 DM	Nick Falda G.	DV 59,90 DM
Glob. Grid	DA 59,90 DM	Tropics Treas.	EA 64,90 DM	Nigel Mansel	EA 79,90 DM
Globule	DV 59,90 DM	Turnian 3	EA 49,90 DM	Pinb. Fant.	EA 69,90 DM
Goal	DV 74,90 DM	Twilight 2000	DA 64,90 DM	Project Gold	EA 64,90 DM
Goblin 2	DV 69,90 DM	Undum 2	DA 64,90 DM	Project X	EA 64,90 DM
Goblin 3	DA 69,90 DM	Walker	DV 69,90 DM	Ryder Cup	DA 64,90 DM
Gunship 2000	DV 69,90 DM	War in Gud	DA 49,90 DM	Score Team	DA in Verb.
Hannibal	DV 69,90 DM	When	DA 64,90 DM	Seek & Destroy	DA 49,90 DM
Harrick	?? in Verb.	Wholes Voy	DV 69,90 DM	Sens. Soccer	DA 49,90 DM
Heimdal 2	DV 79,90 DM	Wing Comm	DA 64,90 DM	Sleepwalker	DA 59,90 DM
Hesuma	DA 64,90 DM	Winkler Oy	DA 64,90 DM	Soccer Kid	DV 69,90 DM
Hind Guns	DV 74,90 DM	Witch 2	DA 49,90 DM	Speedthal 2	DV 79,90 DM
Hist. Line	DA 39,90 DM	Wiz Kid	DA 49,90 DM	TEX	DA 64,90 DM
Hot Numbers	DA 39,90 DM	Woody World	DA 49,90 DM	The Chaos Eng	?? in Verb.
-Deluxe	DA 59,90 DM	Worlds of Leg	EA 59,90 DM	Tricks	DA 64,90 DM
Humans	DV 69,90 DM	WWF Eur. R.	EA 64,90 DM	Zool	DA 49,90 DM
Humans Race	DV 79,90 DM	Yo Joe	DA 59,90 DM		
Indy 4	DA 69,90 DM	Zeppelin	DV 69,90 DM		
Innocent u. c.	DV 59,90 DM	Zera	DA 64,90 DM		
Ishar 2	?? in Verb.	Zool	DA 49,90 DM		
Jack the R.	DV 79,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM		
Jonathan	DV 64,90 DM				
Jurassic Park	DV 64,90 DM				
Kings Quest 6	DV 64,90 DM				
Kirzmaker	DV 69,90 DM				

LADENGESCHÄFT JETZT AUCH IN HANNOVER, MARKTSTRASSE 47 (NÄHE MARKTHALLE)

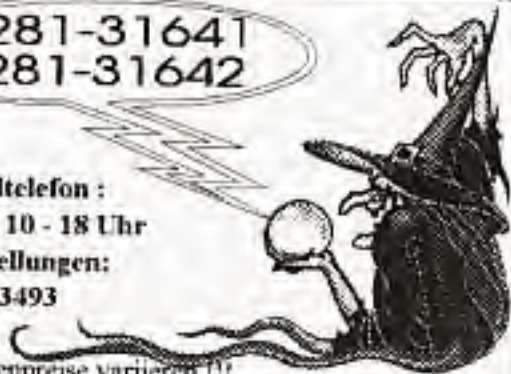
DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK.
TITEL MIT * AM FRES WAREN ZU ZEITPUNKT DER DRUCKLEIUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN
MÖGLICH. FRÜHVER. UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE & 9,90 DM.
NACHNAHME 9,90 DM ZUGL. NN-GEBÜHR D. - DMV AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

CALL AND PLAY

S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon:
Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr
Faxbestellungen:
0281 - 23493

0281-31641
0281-31642



Ladenlokale-Softwarehouse: Ladenpreise variieren!!!

46483 Wesel Auf dem Dudel 8

0281 - 25922

47533 Kleve Gasthausstr. 12

02821 - 14483

47608 Geldern Glockengasse 13

Eröffnung 02.04.94

Amiga

Amiga

Amiga

A-Train DV	74,95	F117 Nighthawk DA	67,95	When Worlds War DA	x69,95
Abend.Plac.2 DV	59,95	Flashback DV	59,95	Worlds of Legends DA	54,95
Air Forces-Commander DA	54,95	Formula One - DA	74,95	Winter Olympics DA	59,95
Alfred Chalk. DA	49,95	Grand Prix DA	74,95	Wim Liz DA	59,95
Allen 3 DA	49,95	Fury of the - DA	52,95	Zeppelin DV	x64,95
Alienbreed 2 DA	46,95	Genesis DA	69,95	Zero DA	x59,95
Ambermoon DV	79,95	Globule DA	54,95	Zool 2 DA	49,95
Anstoss DV	62,95				

Aufschwung Ost
59,95

Goblins 2 oder
Goblins 3 DV 66,95



Amiga
1200

Bart versus - the World DA	46,95	Hattrick DV	x64,95	Alienbreed 2 DA	54,95
Butmann ret. DA	x59,95	Hired Guns DA	59,95	Anstoss DV	62,95
Battle Team DV	67,95	Hist.Lane 14-18 DV	69,95	Body Blow: Galac. DA	54,95
Battle Isle DV	49,95	Indy 4 DV	77,95	Burntime DV	69,95
Data 2 DV	x79,95	Innoc.unt.Caugh DA	67,95	Schatz Silbersee DV	x79,95
Battle Isle 2 DV	x54,95	Jurassic Park DV	49,95	Ishtar 2 DV	59,95
Battletoads DA	x54,95	K 240 DA	x54,95	Jurassic Park DV	59,95
Bazooka Sue DV	x79,95	Kingmaker 65	64,95	Morph DA	59,95
Beneath Steel Sky DA	x74,95	Kings Quest 6 DV	x59,95	Star Trek EV	74,95
Big Sea DA	59,95	Kit Vicious DA	x49,95	T.F.X. DA	LV
Blob DA	54,95	Krustys Fun-House DA	46,95	Zool 2 DA	49,95
Body Blows-Galetic DA	49,95	Leg.Kyrand. 2 DV	LV		
Bob's Bad Day DA	49,95	Lemmings 2 DA	59,95		
Buhha'n Stix DA	54,95	Lemmings 1 und 2 DA	64,95		
Bundesliga-Manger 2.0 DV	64,95	Legacy of - DA	x49,95	Black Gold DV	29,95
Burntime DV	65,95	Sorasil DA	54,95	Budokan DA	29,95
		Locomotion DV	59,95	Eye of Behold. 1 DV	39,95
		Lollypop DA	59,95	Fate Gates Dawn DV	39,95
CannonFodder DV	49,95	Lothar Mathäus DA	54,95	Great Courts 2 DA	29,95
Catch EM DA	49,95	Lotus Comp.1-3 DV	x67,95	Indy 3 Adv. DV	39,95
Captive 2 DA	x69,95	MAD News DV	x69,95	Invest DV	29,95
Champ.Manag DV	59,95	Maelstorm DV	49,95	Legend Fairghall DV	39,95
Chaos Engine DA	49,95	Magie Boy DA	49,95	Loom DV	39,95
Chr. Columbus DV	74,95	Magie of - DV	x69,95	Mad TV DA	39,95
Charthrecker DV	LV	Endoria DV	47,95	Man.Mansion DV	39,95
Combat Air-Patrol DA	59,95	Micro Machine DA	49,95	Minigolf DA	19,95
Cool Spot DA	54,95	Missiles o.Xer. DV	74,95	Monkey Isl. 1 DV	39,95
Cosmic Space-head DV	47,95	Mortal Combat DA	49,95	Popul.I Plus DA	39,95
Crazy Sports-Football DA	52,95	Mr.Nutz 52,95	Sim Ant 49,95		
Curse of Enchantia DV	79,95	One Step Beyond DA	39,95	Sim Earth 49,95	
Cyberpunk DA	54,95	Oscar DA	44,95	Streetfighter 2 DA	39,95
Cyber Race DA	x79,95	Overdrive DA	x49,95	Triv. Pursuit DV	29,95
Dennis DV	49,95	Pinball Spezial - DA	59,95		
Daemongate DA	x79,95	Project Terra DV	x59,95		
Das Schw. Aug DV	69,95	Pizza Connection DV	x74,95		
Deep Core DA	54,95	Reunion DA	54,95		
Der Schatz im Silbersee DV	x79,95	Ryder Cup DA	59,95		
Der Patzler DV	64,95	Seek&Destroy DA	37,95		
Der Clou DV	79,95	LV Sens. Soccer 92/ DV	49,95		
Die Siedler DV	79,95	Simon Sorcerer DV	69,95		
Desert Strike DA	54,95	Skidmarks DA	49,95		
Doc Malone x59,95		Soccer Kid DA	49,95		
Dog Fight DA	64,95	Space Legends DA	64,95		
Doolfus DA	49,95	S. U. B. LV	49,95		
		Superfrog DV	49,95		
		Surf Ninja DA	54,95		
		Syndicate DV	59,95		
		The Cartoons DA	49,95		
		Tornado DV	59,95		
		Turrican 3 EV	47,95		
		Uridium 2 DA	49,95		

Campaign 2 65,95

Angebote

CannonFodder DV	49,95	Lothar Mathäus DA	54,95	Great Courts 2 DA	29,95
Catch EM DA	49,95	Lotus Comp.1-3 DV	x67,95	Indy 3 Adv. DV	39,95
Captive 2 DA	x69,95	MAD News DV	x69,95	Invest DV	29,95
Champ.Manag DV	59,95	Maelstorm DV	49,95	Legend Fairghall DV	39,95
Chaos Engine DA	49,95	Magie Boy DA	49,95	Loom DV	39,95
Chr. Columbus DV	74,95	Magie of - DV	x69,95	Mad TV DA	39,95
Charthrecker DV	LV	Endoria DV	47,95	Man.Mansion DV	39,95
Combat Air-Patrol DA	59,95	Micro Machine DA	49,95	Minigolf DA	19,95
Cool Spot DA	54,95	Missiles o.Xer. DV	74,95	Monkey Isl. 1 DV	39,95
Cosmic Space-head DV	47,95	Mortal Combat DA	49,95	Popul.I Plus DA	39,95

Mr.Nutz 52,95

Sim Ant 49,95

Sim Earth 49,95

WWF 2 29,95

Zubehör

Amiga Laufwerk extern

119,95

Amiga CD32

Game Boy

SNES

auf Anfrage

Dune 2 49,95

Elsh.Manager DV	69,95	Syndicate DV	59,95	Versand KOSTENLOS im	
Elite 2 DV	52,95	The Cartoons DA	49,95	Sicherheitskarton	
Elfmania DA	x49,95	Tornado DV	59,95	Dies ist nur ein Auszug unserer	
Euro Soccer DA	49,95	Turrican 3 EV	47,95	kostenlosen Versandliste	
Fatal Strokes DA	x69,95	Uridium 2 DA	49,95		

Inland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,- DM zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr
DV=Spiele deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV=In Vorbereitung
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Fertümer vorbehalten

MAILBOX

und wieviel sie taugt!
argumentiert Helmut Sauter aus
Langenargen.

Keine Sorge, wir lassen uns nicht ins Bockshorn jagen: Im Joker wirst Du weiterhin Tests zu neuer CD-Soft finden - bei Exklusivgames ausführlich, bei reinen Umsetzungen etwas kürzer im regelmäßigen Special „Spielspaß hoch 32“. Die komplett neu erarbeiteten Vorstellungen der 32er-Highlights im Megahast solltest Du aber trotzdem nicht verpassen! Sonst müßten wir unsere Haltung nochmals überdenken...

ZUKUNFTSMUSIK

Hi, Jungs, alles klar? Prima, bei mir nämlich nicht! Gerade wollte ich einen 1200er ordern, als mir zu Ohren kam, es könne vielleicht bald einen A5000 geben. Was soll das nun wieder werden? Ich würde Commodore raten, erst mal ein paar Jahre zu warten, bis der nächste Hardware-Hammer auf den Markt kommt! Oder habe ich da nur irgendwas falsch verstanden? zweifelt Marc Werkhäuser aus Langen an sich.

Vorläufig ist Commodores nächster Highend-Amiga nur in der Gerüchteküche daheim, wo sogar über Kompatibilität zu den zukünftigen PCs und Macs spekuliert wird. Wann, wie und für wieviel Geld das neue Rechengenie zu haben sein wird, ist indessen noch völlig offen - Du kannst aber davon ausgehen, daß der Preisunterschied zum aktuellen 1200er so eklatant sein wird, daß sich Vergleiche von selbst verbieten.

DER HEIMKEHRER

Ende letzten Jahres habe ich mein AJ-Abo gekündigt, da ich schon länger keine Amiga-Games mehr gekauft hatte und fast nur noch am SNES bzw. an der DOSe spielte. Doch derweil scheint mir, daß sich diese Entscheidung nicht mehr halten

läßt: Einige SNES-Programme (wie z.B. „Desert Strike“) gehen am Amiga wesentlich besser von der Hand, in aller Regel sind die Module teurer, und so weiter! Als nunmehr rekonvertierter Amiga-Zocker habe ich mir sogar einen richtigen Monitor (früher mußte das TV herhalten) sowie 'ne zweite Floppy zugelegt. Außerdem vermehrte sich meine Softsammlung in letzter Zeit wie schon lange nicht mehr um viele neue Amiga-Spiele - es gibt einfach keine günstigere Möglichkeit, qualitativ hochwertige Games einzukaufen, und ich hoffe, daß sich die „Freundin“ noch lange gegen Konsolen und Module behaupten kann.

Davon abgesehen finde ich den AJ übrigens hervorragend gemacht: knallbunt, aber mit Format. Von sämtlichen Computer- und Videospielzeitschriften (ich glaube sie alle zu kennen) gefällt mir Euer Heft mit Abstand am besten!

lobt Dr. Peter Schwarzmann aus Trailsdorf.

Wir kennen zwar nicht alle Leser persönlich (noch nicht einmal die Dottiores darunter), können aber jetzt schon sagen, daß Du uns ebenfalls mit am besten gefällst: voller Lob, aber mit Format. Daß der Amiga es mit den Konsolen durchaus aufnehmen kann, haben wir dagegen immer schon gewußt. Gratulation noch zu Monitor und Zweitläufer, wir hoffen bloß, die Krankenkasse ist auch für ein neues Joker-Abo aufgekommen!

ALTERSNACHWEIS

- 1) Ist Papa Joe von Rambo geklont oder Rambo von Papa Joe?
 - 2) Wie alt sind Joe und Daisy?
 - 3) Wenn Michael schon so alt ist wie im Januar-Editorial, wie alt mag dann erst Brigitta sein?
 - 4) Wird es einen Nachfolger zu „Burntime“ geben? Und was ist mit „Wing Commander II“ am Amiga?
- stellt uns Johannes Wohlgemuth aus Salzburg vor mehrere Alternativen.

1) Von Klonen wissen wir nix, allerdings war Papa Joe seinerzeit Rambos Ausbilder – im 100 m Blödschauen, Freistilbrüllen und Absingen von friesischen Seemannsliedern (wo Herr Stallone gnadenlos durchgefallen ist).

2) Joe hat bereits solide 252 Hundejahre auf dem Buckel, während Daisy nach menschlichen Maßstäben erst demnächst auf die Welt kommt – viel Spaß beim Rechnen!

3) Keine Ahnung, Brigitta hofft jedenfalls, eines Tages so alt zu werden, wie Michael heute schon aussieht.

4) Schlechte Papiere; Max Design arbeitet derzeit an einer Tourismus-Simulation, und WC II fliegt vorläufig noch in den Sternen.

DER BLUTSTURZ

Ich mag Spiele, in denen es etwas härter zur Sache geht, und deshalb finde ich es kultig, daß Ihr den nicht ganz unkomplizierten „Blood Mode“ für „Mortal Kombat“ abgedruckt habt. Leider ergibt sich dabei ein Problem: Ich besitze nämlich einen Amiga 600 ohne Ziffernblock, und ohne Ziffernblock funktioniert die Sache nicht! Was soll ich bloß machen?

verzweifelt Matthias Dietz aus Igersheim.

Das ist Pech, aber vielleicht weiß ja ein Leser Rat? Wir könnten momentan nur den Griff zur Ketchupflasche anraten...

UMLAUTE AUF ABWEGEN

1) Vor ein paar Tagen habe ich mir „Cannonfodder“ von Virgin gekauft, und das Game selber ist ja auch wirklich spitze – aber die Anleitung! Daß Engländer überhaupt keine Umlaute drucken können, leuchtet mir ja noch irgendwie ein, aber was soll denn beispielsweise so was: „Das Programm wird die Diskette überprüfen und Dich fra-

gen, ob Du den Inhalt der Diskette läschen möchtest.“ Aha...

2) Eure Ein-Gurkenspiel bekommt ne halbe Seite damit Du weißt warum es so schlecht ist. Theorie mag ja nicht völlig ohne Hand und Fuß sein, aber auch wenn mich ein Game noch so sehr angiert und wenn der Preis noch so niedrig sein mag – bevor ich im Joker nicht mindestens einen 80-Prozent-Test gelesen habe, wandert bei mir sowieso kein einziger Schein über den Ladentisch!

3) Warum verlost Ihr nicht mal Eure Demos aus der Demo-Galerie? Oder Ihr könntet Eure Testexemplare verschauern! Ein Hit-Game, kaum gebraucht, für 20 oder 30 Mäuse? Würde Euren Kassen guttun!

4) Wie bekomme ich eigentlich die Kohle, falls meine Tips zu „Mortal Kombat“ abgedruckt werden? Meine Kontonummer habe ich nämlich nicht angegeben...

5) In „Turrican 4“ sollen die Walker Windeln tragen und Turri mit Milchflaschen ballern? Um Gottes Willen! Oder war das ein verfrühter Aprilscherz?

6) Warum sind Eure Antworten in der Mailbox bissiger und lustiger als in den persönlichen Schrieben?

läßt sich Igor Vucinic aus Rinteln kein Ö für ein Ä vormachen.

1) Gottele, höben äs die Ünglönder mit den Umlauten halt etwas zu gut gemeint – dafür tut man sich hier oft mit dem Tie-Ätsch schwer. Tja, andere Länder, andere Sitten...

2) Recht so! Habt Ihr das auch alle gelesen, Ihr Hersteller und Anzeigenkunden?!

3) Wir mögen zwar leicht bescheuert sein, verschauern tun wir aber mit voller Absicht weder Spiele noch Demos – dafür machen all die Kaufhäuser, Shops und Versandhändler auch keine Spieltests. Die Rezensionsexemplare werden bei uns nämlich (z.B. zum Überprüfen von Tips) archiviert; was wir doppelt besitzen, wird bei den Charts etc. verlost.

4) In bar, wie sonst?

5) Bezüglich des Baby-Turri-



Skat Deluxe 2



DM 59,-



Skat Deluxe 2 ist ein Skatspiel der neuen Generation aus Stefan Ossowski's Schatztruhe. Zwei computergesteuerte Skatbrüder, deren Spielstärke Sie verblüffen wird, stehen Ihnen zur Verfügung. Ob Regelskat, Bierlachs oder Ramsch – dieses Programm beherrscht alle verschiedenen Spielarten.

Besonders hervorzuheben: Skat Deluxe spielt nach den neuesten Regeln der Deutschen Skatordnung. Es stehen Ihnen alle nur erdenklichen Spielmöglichkeiten zur Verfügung, vom „Grand ouvert“ über „Ramsch“ bis zu „Bockrunden“. Dabei können Sie selbst bestimmen, wann eine „Bockrunde“ gespielt wird. Durch viele Optionen ist es Ihnen möglich, die Regeln zu verändern, um so z.B. mit „Kontra“, „Re“ oder mit „Ramsch“ zu spielen. Spielen Sie Skat, wie Sie es an Ihrem Stammtisch gewohnt sind.

Der integrierte Spieleeditor macht es Ihnen möglich, die Karten nach Ihren eigenen Wünschen zu verteilen und das Spiel zu wählen. Sie können so alle Spieltypen trainieren, und dabei jedes Spiel mehrmals durchspielen, um verschiedene taktische Konzepte auszuprobieren. Machen Sie sich fit für Ihren nächsten Skatabend und verblüffen Sie Ihre Skatbrüder durch Ihre neue Spielpraxis. Bestell-Nr. 225

Drachensteine

Drachensteine ist ein uraltes Spiel, für das Sie strategische Fähigkeiten, ein gutes Gedächtnis und auch ein wenig Glück benötigen. 144 Spielsteine bauen sich vor Ihnen auf, in einer Figur, die als „Drache“ bezeichnet wird. In jedem Zug des Spiels müssen Sie ein gleichartiges Paar von Spielsteinen entfernen, bis der Drache komplett entfernt ist bzw. bis kein weiterer Zug mehr möglich ist. Drachensteine ist ein Spiel mit hohem Suchtfaktor, das Sie lange vor Ihren Amiga fesseln wird. Bestell-Nr. 231

DM 39,-



Versandkosten

Inland: DM 4,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme

Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH

Veronikastraße 33

45131 Essen

Telefon (0201) 78 87 78

Telefax (0201) 79 84 47



SCHATZTRUHE





I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.00 UHR

(0 24 03) 2 11 88

Jülicher Straße 53-55 - 52249 Eschweiler

VERSAND 99

1989	V	67,99
A - Train	V	79,99
Alien 3	V	47,99
Alien Breed 2	A	47,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Ambrosio	V	79,99
Anastoss	V	67,99
Assassin Special Edition	A	24,99
Aufschwung Ost	V	54,99
Battle Isle: Datadisk 2	A	47,99
Battle Team (Battle Isle + Data)	V	67,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Bundesliga Manager Prof 2.0	V	67,99
Cannon Fodder	A	54,99
Chaos Engine	A	47,99
Christoph Columbus	V	74,99
Civilization	V	77,99
Combat Air Patrol (CAP)	A	59,99
Combat Classic 2	V	59,99
D-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2	A	54,99
Cool Spot	A	54,99
Cosmic Spacehead	V	47,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	54,99
Cyberpunk	A	54,99
Das schwarze Auge 1 (1 MB)	V	74,99
Delivery Agent	V	35,99
Der Patrizier	V	67,99
Die Siedler	V	79,99
Disposable Hero	A	47,99
Dogfight	A	67,99
Dork	A	47,99
Doctus	A	47,99
Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
Terminator 2, Simons, WWF Wrestling	V	54,99
Dreamlands	V	54,99
Ishar, Storm Master, Transarchica	V	54,99
Dune 2	V	54,99
Dynatech	V	54,99
Eishockey Manager	V	74,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Elysium	V	67,99
Excellent Games	A	59,99
(Archer Mac, L. Paul B. Kane, James Bond 2, P. P. Jones, J. Shuttle)	V	79,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F 17 Challenge	A	26,99
F-117 A Nighthawk	A	67,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	32,99
Fantastic Worlds	A	74,99
(Rising, Populous, Mega Lo Mania, Wanderlands, Pinball)	V	24,99
Fighters Bomber	A	59,99
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	77,99
Fury of the Furies	A	54,99
Genesis	E	54,99
Global Gladiators	A	47,99
Globule	A	54,99
Goal (v. Dino, Kick off, Dini)	A	59,99
Gunship 2000	A	67,99
Hannibal	V	67,99
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 1918	V	57,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Ishar 2	V	54,99
J. Strike	A	67,99
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	54,99
Kingmaker	V	67,99
Krusty's Fun House (Bimp.)	A	47,99
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Xmas Lemmings	A	35,99
Links	A	32,99
Lonheart	A	54,99
Lords of Power	A	74,99
(Blackout Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	V	59,99
Löthar Matthäus Fußball	V	59,99
Lotus Compilation	A	54,99
(Lotus 1, 2 und 3)	V	35,99
Mad TV	V	47,99
Mega Collection (5er Sam.)	A	47,99
(u.a. Summer Olympics, Winter Super Sports)	V	59,99
Megamix	A	59,99
(Agony, Leander, Bk.)	V	47,99
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xenon	A	47,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V	35,99
Monkey Island 2	V	79,99
Morph	A	47,99
Mortal Combat	A	54,99
Oscar	A	47,99
Overdrive	A	47,99
Penthouse Hot Num, DeLuxe	V	54,99
Pinball Special Edition	A	59,99
(Pinball Dreams und Pinball Fantasies)	V	67,99
Populous 2 Plus	A	67,99
Prime Mover	A	54,99
Drek	A	26,99
Second Samurai	A	59,99
Seek & Destroy	A	35,99
Sim City & Populous	A	67,99
Sim City Deluxe	A	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 + Tutorial Editor)	V	79,99
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	67,99
Skidmarks	A	47,99
Soccer Kid	A	59,99
Software Manager	V	67,99

Space Legends	A	67,99
(Eile, Megabrawler, Wing Commander II)	V	35,99
Stardust	A	35,99
Steigenberger Hotelmanager	V	47,99
Street Fighter 2	A	28,99
Super Sport Challenge	A	67,99
Superfrog	A	47,99
Syndicate	V	59,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	54,99
The Greatest	A	54,99
(Dane, Jimmy White Snooker, Lute of Tenshi)	V	47,99
The Last Vikings	V	67,99
The Manager	A	47,99
(Black Gold, Invest, Statysty & Sektor, Transworld)	V	59,99
Theatre of Death	A	59,99
Tomato	A	67,99
Transarchica	V	54,99
Traps'n Treasures	A	59,99
Turrican 3	E	46,99
Turrican 3	A	59,99
Udium 2	A	47,99
War in the Gulf	V	67,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	39,99
Winter Olympics	A	59,99
Wir'n Liz	A	59,99
Vol-Joe!	A	54,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA 1200 / 4000	A	54,99
Alien Breed 2	V	67,99
Anastoss	V	67,99
Body Blows Galactic	A	54,99
Burning Rubber	A	59,99
Burntime	V	67,99
Chaos Engine	A	47,99
D-Generation	A	35,99
Dynatech	V	54,99
Ishar 2	V	54,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Oscar	A	47,99
Penthouse Hot Num, DeLuxe	V	59,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary	E	67,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA CD 32	A	47,99
Arabian Nights	A	47,99
Deep Core	E	47,99
Labyrinth of Time	E	54,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Lotus Trilogie	A	54,99
Mean Arena	A	47,99
Microcasm	A	99,99
Morph	A	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	54,99
Trulls	A	54,99
Whales Voyage	V	54,99
Zool	A	54,99

JOYSTICKS COMPETITION PRO	A	24,99
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk Box	V	29,99
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box	V	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. 3,5" Box	V	29,99
Star Mini, transparent, inkl. 3,5" B.	V	34,99
Standard, schwarz	V	23,99
Standard, transparent	V	24,99
Standard, Special Edition	V	24,99
Star, transparent-blau	V	34,99

HARDWARE	A	139,99
Diskettenlaufwerke	V	139,99
A - 500 intern	V	139,99
A - 2000 intern	V	139,99
Teac oder Sony extern	V	139,99

SPEICHERERWEITERUNGEN	A	62,99
512 KB mit 1 Uhr, abschaltbar	V	159,99
A 600 auf 2 MB	V	159,99

FESTPLATTEN ALPHA POWER	A	699,99
170 MB, extern + Controller	V	729,99
210 MB, extern + Controller	V	729,99

ZUBEHÖR	A	39,99
Kickstart Umschaltpl. mech.	V	49,99
Kickstart Umschaltpl. plus	V	44,99
2 00 Rom	V	79,99
Siegfried Copy	V	59,99
Siegfried Antivirus Tools	V	59,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen.

VERSAND 99 GmbH, Montag-Freitag: 9.00 - 18.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 - Fax (0 24 03) 3 53 51

MAILBOX

cans hat Julian Eggebrecht bloß mal ein bißchen laut nachgedacht - abwarten und Milupa trinken!

6) Vielleicht sind in den persönlichen Schrieben die Probleme ernster, vielleicht hat uns der Zahnarzt zuviel Biß verboten. Wer weiß?

JOKEANER IN FERNEN LÄNDERN, TEIL 37

Hi there, Euer Abonnent aus Nigeria meldet sich zu Wort! Ist Euch eigentlich schon mal bewußt geworden, daß „Ausländer“ ja auch in Deutschland leben könnten? Vermutlich nicht, wie sonst wäre Eure häufig gebrauchte Formel mit den „Ausländern“ und den „Internationalen Antwortscheinen“ zu erklären? Also, laßt den Satz bitte fallen oder wandelt ihn so ab, daß er den korrekten Sachverhalt trifft!

Davon abgesehen läßt Euer Druckbild manchmal zu wünschen übrig. Beim „Star Trek“-Test beispielsweise ist der Text größtenteils so verwischt, daß man das Heft am liebsten umtauschen möchte. Und schließlich noch eine Anmerkung zum Februar-Editorial: Ich finde, daß Michael viel zu langfristig und unökonomisch denkt, wenn er die Schillergames im AJ testen läßt. Wer kann jetzt schon sagen, ob und wann das CD² einmal zu anderen (echten) Amigas kompatibel sein wird? Zudem käme Euer Boß an viel mehr Moos, wenn sich 32er-User zwei Mags (AJ und MB) kaufen müßten. Ach ja, und noch eine Frage: Sind Eure Spieledemos eigentlich zum Kopieren freigegeben?

schreibt Björn Oleson aus Lagos in Nigeria.

Also, rein postalisch betrachtet, sind Ausländer im Inland nunmal keine Ausländer - so wie Du in Nigeria kein Inländer bist. Alles klar? Ein „verwischtes“ Druckbild läßt übrigens auf eines der seltenen Fehlexemplare schließen, die tatsächlich zum Umtausch berechtigen (damit wir die Teile dereinst für sind-

teures Geld an Sammler verhöckern können!). Und was die Spiele für das CD² betrifft, so können wir Dir jetzt schon sagen, daß sie zum A1200 mit CD-ROM kompatibel sein werden. Last but not least sind die Demos in der Regel durchaus zum Kopieren freigegeben, falls Du unsere Abo-Demos meinst.

P.S.: War ja alles schön und gut, aber wie is es nun eigentlich so in Nigeria?!

BULLENBLECH

In der Budget-Bühne vom März habt Ihr folgende Bildunterschrift zu „Robocop 3“ gedruckt: „Das Spiel zum Film, den es (noch) nicht gibt!“ Nun, als eingefleischter Action-Fan muß ich Euch jetzt natürlich herzlich zurufen: „Aber sicher gibt es den Streifen schon!“ Ich habe ihn nämlich bereits letzten Oktober in einem kanadischen Kino gesehen - und Ihr dürft Euch auf den wahrscheinlich actionreichsten Film aller Zeiten freuen. Ich hoffe nur, daß er zum hiesigen Kinostart im Sommer nicht geschnitten wird... hofft (wie gesagt) Mario Addicks aus Wardenburg.

Wir hoffen mit Dir auf schnittfreies Bullenblech, freuen uns mit dem Rest der Welt auf den Actionstreifen und erklären hiermit feierlich, daß die Bildunterschrift hätte lauten müssen: „...zum Film, den es in Deutschland (noch) nicht gibt, den aber Mario Addicks aus Wardenburg bereits letzten Oktober in einem kanadischen Kino gesehen hat!“ Besser?

WIENER SCHMÄH

Neulich kaufte ich mir „Burntime“, doch leider waren zwei der drei Disks völlig hinüber. Also alles wieder zurück in die Schachtel und zum Umtausch ins Geschäft. Der Verkäufer war denn auch gutwillig, mußte ein neues Exemplar allerdings bestellen. Nun gut, in zwei Tagen sollte es da sein - ich also pünktlich wieder in den Laden,

und siehe da: Der Mann war gerade schwer damit beschäftigt, das für mich bestellte neue „Burntime“ zu kopieren!

Sodann holte er die defekte Version hervor und versuchte voller Fachwissen, das neue „Burntime“ auf die (physisch kaputten) alten Disks zu schreiben, was nicht gerade von Erfolg gekrönt war. Nun übereignete er mir nicht etwa das neue „Burntime“, sondern tauschte statt dessen lediglich die beiden immer noch defekten Disks gegen die entsprechenden der funktionsfähigen Packung aus, während das anfänglich kopierte „Burntime“ in eine der Schubladen wanderte, die bereits voller anderer Disketten war. Darauf angesprochen, meinte er, daß er doch sehr entgegenkommend sei, schließlich könne er das Teil auch einschicken, was dann drei Wochen dauern würde.

Mag ja sein, aber dennoch fühle ich mich verarscht: Da kaufe ich mir nun ganz bewußt Originale, und dieser Kerl kopiert einfach wild drauflos! Hätte seine „Reparatur“ bei einer physisch intakten Diskette funktioniert, so hätte der nächste Kunde sie vermutlich untergeschoben bekommen. Der bezahlt aber auch nicht mit kopiertem Geld, sondern mit echtem! Ist es denn wirklich so, daß ein Händler kaputte Games einsenden muß (statt sie erst mal umzutauschen)? Hat er wirklich das Recht (wie dieser hier schließlich noch behauptete), Disketten zu „reparieren“? Wäre ich ein Softwarehersteller, würde ich bestimmt nicht wollen, daß jeder Verkäufer an mit meinem Namen versehenen Disks herummanipuliert! Wundert sich Erwin Hancz aus Wien.

Um die Rechtslage hier genau festzustellen, müßte wohl ein Gericht bemüht werden: Einerseits bleibt Raubkopie zwar Raubkopie, auch wenn sie auf Disks, die ehemals das Original enthielten, kopiert wurde. Andererseits waren es ursprünglich offenbar ja Originaldisks, und nun sind es wieder welche. Kurz und gut, auch wir finden den

Vorgang etwas befremdlich und ziemlich unprofessionell, doch wenn Du dadurch jetzt zum Original-Preis ein funktionstüchtiges „Burntime“ auf Original-Scheiben samt Original-Box und -Anleitung genießen kannst, dann sollte man wohl die Kirche im Dorf lassen und ein bis zwei originale Hühneraugen zudrücken, oder? Schließlich wird am Compi ja nur deshalb soviel kopiert, weil das hier (im Gegensatz zum Geld) völlig ohne Qualitätsverlust vonstatten geht.

DER PLAGIATOR-TERMINATOR

1) Wie heißt es doch so schön in Euren Anforderungen zur Joker-Galerie: „...ausschließlich selbstausgedachte und selbstgemachte Bilder!“ Doch zu meinem Erschrecken erblickte in der letzten Nummer dieses Dino-Bild – angeblich von einem gewissen Maik David aus Ritterhude. Als echtem Amiganer ist mir sofort aufgefallen, daß sowohl die Saurier als auch Hintergrund und Bäume der Beispieldiskette von „D-Paint III“ entnommen sind. Wie konnte Euch so ein grober Fehler unterlaufen?

2) Woher könnte ich eine Liste aller indizierten Computergames bekommen?

3) Was für ein Sonderheft habt Ihr als nächstes geplant?

4) Wann gibt es endlich die Joker-Gesichtserne im Shop? forscht Saurologe Kamil Barendt aus Berlin.

1) Wir haben Deine Anschuldigungen überprüft, und tatsächlich: Maik David hat seinen „Jurassic Park“ aus zusammengemopsten Einzelteilen (neu) komponiert. Wir entschuldigen uns also für den „groben“ Fehler, nicht jede einzelne Demo-ClipArt- und PD-Diskette im Kopf zu haben, geben die Rüge jedoch trotzdem an den „Fälscher“ weiter – bumm! 2) Natürlich von der BPS bzw. der Redaktion des „Jugend Medien Schutz-Report“ unter der Telefonnummer: 02 28/22 20 41.

Award Winners

GOLD EDITION

Vier Hervorragende Klassiker, zu einem hervorragenden Preis!!

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
THEIRLWIND SNOOKER

Sensible SOCCER
European Champions
Elite Plus

ZOOL
NINJA OF THE "A" DIMENSION

ELITE
Elite Plus

SENSIBLE SOCCER
Anspruchvollste Kicker sind vollauf zufrieden!
Powerplay

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
"In Sachen Spielbarkeit hätte diese Simulation bestimmt 147 verdient!"
PC Games

ELITE-ELITE Plus
In dem Klassiker findet man alles, was einem Spielefreak Spaß macht: ein paar Quadratmeilen Weltraum, eine Prise Handel und viel, viel Action.
Powerplay.

ZOOL
"Spritzig, schnell und mit jeder Menge Spielspaß!"
Amiga Games

empire
SOFTWARE

Jimmy White's Whirlwind Snooker © 1991 Virgin Games Ltd.
Zool © 1992 Gnomon Graphics Software Ltd.
Sensible Soccer © 1992 Sensible Software. Published by Remapade.
Elite © 1995 Bell & Braken.
Elite plus programming © Chris Sawyer.
* Elite ersetzt Elite Plus auf dem Amiga

3) Sorry, ist vorläufig noch Top Secret.

4) Bald, sehr bald! Momentan arbeiten wir aber noch am Joker-Reinweicher („Damit waschen Streetfighter ihre T-Shirts!“), dem Joker-Bauchtrainer („Ich bin der Joker – früher war ich Deutschlands dickstes Verlagsmaskottchen...“) und der Brork-WC-Spülung („Diese Kessle spült jeden Wing Commander in den Gully!“).

TIEFENBACH IST ÜBERALL

Karsten Engelke aus der März-Mailbox hat recht: Tiefenbach hat wirklich nicht die Postleitzahl 22339! Andererseits ist sich die Post offenbar auch nicht darüber im klaren, welche Nummer dem

lauschigen Weiler anhängt – hier die diversen postalischen Vorschläge: Tiefenbach bei 76684 Östringen, Tiefenbach bei 74564 Crailsheim, Tiefenbach bei 91177 Thalmässing, 88422 Tiefenbach (Federsee), Tiefenbach bei 74831 Gundelsheim, 55471 Tiefenbach am Hunsrück, Tiefenbach bei 89257 Illertissen, 84184 Tiefenbach im Kreis Landshut, 93464 Tiefenbach, 67752 Tiefenbach bei Oberweiler, 94113 Tiefenbach im Kreis Passau und Tiefenbach bei 35619 Braunsfels!

Sehr verwirrend, aber ich hab's rausgekriegt! Wenn man nämlich alles zusammenzählt und den Durchschnitt errechnet, kommt man auf 77930,6923 – und das muß dann ja wohl die richtige Postleitzahl sein... behauptet Michael Hochkirch aus Geisenfeld.

Durch die ständige Präsenz in unserem Heft hat es Tiefenbach natürlich zu Ruhm gebracht – klar, daß jetzt jedes Kaff sein eigenes Tiefenbach haben will! Dem können wir bloß noch einen Schokoriegel vorschreiben, indem wir ab sofort nur noch über Geisenfeld herziehen: Wie viele Geißen habt Ihr denn so in Eurem Feld? Oder hat jedes Zicklein ein eigenes Feld? Vielleicht gar mit einer eigenen Postleitzahl...?!

INLÄNDER, AUSLÄNDER, GEISENFELDER!

Ob aus Nigeria oder Tiefenbach, jeder Brief ist uns willkommen! Ob Lob, Anregungen, Vorschläge, Kritik oder Fragen, wir beantworten alles – sei es in

einem persönlichen Schreiben, wofür allerdings RÜCKPORTO (In- oder Ausländer, die ihre Antwort gerne ins Ausland hätten, verwenden bitte Internationale Antwortscheine. Jetzt zufrieden, Björn?) erforderlich ist; sei es demnächst öffentlich auf diesen Seiten. Werft also Eure Bleistifte an, spitzt den Drucker oder meißelt Eure Nachricht in eine Steinplatte, wichtig ist nur, daß wir den Absender lesen können und der Postler folgende Adresse zu sehen kriegt:

JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

KRIEGER



ZEFILNER XVIII 94



DER ABO-AUFSCHWUNG

Wer sich jetzt zu einem Abo aufschwingt, dem steht Großes bevor: ein satter Preisvorteil, ein beachtlicher Zeitvorsprung und das beachtlich satte, weil voll spielbare Demo der sagenhaften Polit-Simulation „Aufschwung Ost“ von Sunflowers!

Ob Wessi, Ossi oder gar Nordi bzw. Südi – diese Vorteile sollte sich kein Amiga-Fan entgehen lassen: Alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für völkervereinende 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Das Kultmagazin wird Euch fortan wettersicher und umweltfreundlich verpackt vom Postboten an die Haustür geliefert, meist noch ehe der Kiosk Wind davon bekommt. Und last but not least erhält jeder Neuabonnent diese Spitzenprämie:

Unser Geschenk-Demo der wirklichkeitsnahen Polit- und Wirtschaftssimulation AUFSCHWUNG OST des deutschen Labels Sunflowers enthält eines der sieben Szenarien aus der Vollversion mit fast allen Funktionen – die Dauer einer Session

wurde auf 18 Spielmonate beschränkt, und auf eine Speicheroption müßt Ihr verzichten. Optisch, akustisch oder gar spielerisch sind hingegen kaum Abstriche gegenüber der Verkaufsfassung zu machen!

Der „Aufschwung Ost“ ist allerdings nur diesen Monat angesagt, was zwar (hoffentlich) nicht der Realität entspricht, aber dennoch eine Tatsache ist – Eile ist also geboten. Doch wartet dann bei jeder Abo-Verlängerung ein neues Top-Demo auf Euch!



**IM OSTEN VIEL NEUES:
EIN VOLL SPIELBARES DEMO
DER HISTORISCHEN POLIT- UND
WIRTSCHAFTS-SIMULATION
„AUFSCHWUNG OST“ FÜR
JEDEN NEUABONNENTEN!**

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AI
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

DARKMERE

Selbst die Veteranen in der Redaktion können sich nicht mehr genau erinnern, wann Core Design dieses Actionadventure zum ersten Mal angekündigt hat – durch die endlos lange Produktionszeit ist das Spiel aber auch schier endlos umfangreich geraten!



Erstaunlich, aber wahr: Das Fantasy-Abenteuer ist in drei Kapitel eingeteilt, in denen jeweils ungefähr 150 Lokalitäten zu besuchen sind. Die bildweise umgeschalteten und aus der isometrischen 3D-Perspektive gezeigten Grafiken erinnern dabei massiv an Renegades Klassiker „Cadaver“, inhaltlich geht Darkmere jedoch durchaus eigene Wege. Das fängt bereits mit dem hübschen Intro an, das weit-schweifig erläutert, wie es der Elf Gildorn zum Herrscher der (Menschen-) Stadt Darkmere gebracht hat. Das unerklärliche Verschwinden seiner Gattin vernieste ihm allerdings bald die Lust am Regieren, so daß sich in Darkmere allerlei Gesindel vom Ork bis zum Drachen breitmachen konnte. Das wiederum paßte der eingesessenen Bürgerschaft nicht, die daher scharenweise aufs Land flüchtete. Um der Stadt wieder die alte Lebensqualität zu beschern, macht sich Gildorns Sohn Ebryn nun auf die Suche nach dem Magier Malthan, der ihm dabei helfen soll, den Abschaum zu verschrecken. Zu Beginn der Mission dirigiert man den

mit einem Zauberschwert ausgerüsteten Ebryn durch die düsteren, aber sehr detaillierten Gassen und Häuser von Darkmere, später stehen auch immer wieder kurze Ausflüge in die landschaftlich reizvolle Umgebung auf dem Programm. Gesteuert wird mit dem Joystick, ein kurzer Druck auf den Feuerknopf führt dabei in ein umfangreiches Auswahlmenü, wo man z.B. die mitgeführten Gegenstände begutachten oder die gerade besuchte Örtlichkeit durchsuchen kann. Als sehr angenehm erweist sich hier die automatische Auflistung sämtlicher Inventory-Objekte, welche in der aktuellen Szene anwendbar sind. Besitzt man etwa den passenden Schlüssel zu einer der herumstehenden Truhen, so läßt er sich ohne langes Rumprobieren benutzen. Außerdem wird in Darkmere oft und gern mit Hilfe von Stichwortlisten geplaudert; dazu muß man sich nur der betreffenden Person auf Schrittweite nähern, damit deren Portrait in der unteren Bildhälfte erscheint. Wenn man das gleich mal bei dem Torwächter im ersten Bild probiert, stellt sich heraus,



Ja, sauft euch nur ins Koma!

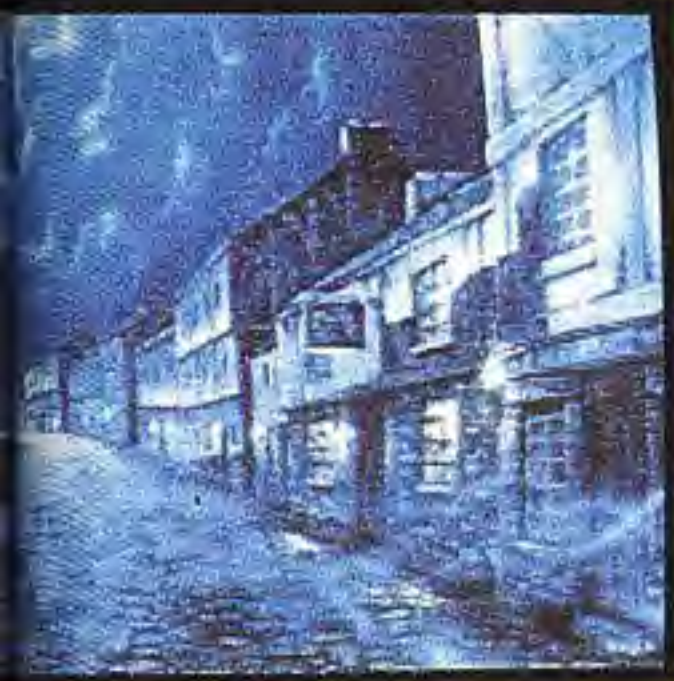
daß zum Verlassen der Stadt ein Paßwort nötig ist. So was gibt's hier allerdings nicht geschenkt, statt dessen darf man sich wegen der paar Buchstaben in dem weitverzweigten Kaff stundenlang die Hacken ablaufen...

Immerhin erleichtern überall angebrachte Straßenschilder dem Wanderer die Orientierung, zudem zeigen ihm Richtungspfeile am Bildrand alle gangbaren Wege an. Zur atmosphärischen Untermalung flackern alte Laternen im Wind, verstreute Knochen künden von längst verblichenen Helden, und allerorten stößt man auf (zum Teil animierte) Figuren wie Händler, Bettler oder Söldner, die ausnahmslos einer eingehenden Befragung unterzogen werden sollten – besonders informativ ist ein Besuch in der Kneipe, wo jede Menge Quartalsäufer herumlungern. Aber auch ein ortskundiger Schmied, der Besitzer des Waffenladens sowie ein Alchimist, der für

Haste mal 'ne Mark für mich?



CHOP: TOTAL: 000000 EXP: 000000 FRET: TOTAL: 000000 EXP: 000000
ROOM: 101: 1 CHANCE: 100% 000000 REWARDS
CHOP: TOTAL: 000000 EXP: 000000 FRET: TOTAL: 000000 EXP: 000000
ROOM: 102: 1 CHANCE: 100% 000000 REWARDS



Noch so ein Gossenhauer



Schlafende Hunde soll man nicht wecken?



bestimmte Zaubertränke einfach alles tun würde, sind ein Schwätzchen wert. Auf diese Weise erfährt man nach und nach, daß eine alte Frau bezüglich des Paßwortes ein gewichtiges Wörtchen mitzureden hat. Leider ist ausgerechnet diese Seniorin spurlos verschwunden, ihr Haus verammelt, und nur der Schmied weiß, wo man den Schlüssel dafür findet. Als Gegenleistung verlangt er fünf Eisenbarren der Art, wie sie manchmal in verlassenen Häusern vor sich hin rosten.

Nun sind aber die meisten der teils mehrstöckigen Gebäude ebenfalls verschlossen, ergo darf man bei seinem Stadtbummel nicht davor zurückscheuen, sämtliche Gassen genauestens zu inspizieren: Neben Schlüsseln, auf denen praktischerweise fast immer die dazugehörige Adresse eingraviert ist, entdeckt man dort z.B. Nahrungsmittel, die den lädierten Gesundheitszustand von Ebryn nach einem

Kampf wieder auffrischen. Auch Zaubertränke bringen verbrauchte Energie sofort zurück, und das Geld liegt in Darkmere buchstäblich auf der Straße. Allerdings sollte man die Lebensmittel und Heiltränke vor dem Genuß gründlich untersuchen, denn etliche davon sind verdorben oder gar vergiftet. Und weil sich im Lauf der Zeit allmählich ein riesiger Berg von gehamsterten Gegenständen ansammelt, wäre es auch nicht verkehrt, den magischen Beutel zu finden, der seinem Besitzer zu unbegrenzter Tragkraft verhilft.

Natürlich halten sich in der Stadt auch allerlei Übeltäter verborgen, wobei man es wie gesagt meist mit Orks oder Drachen zu tun bekommt. Hier schlägt dann die Stunde des magischen Schwertes, welches bevorstehenden Ärger schon im voraus ankündigt. Die Zusammenstöße mit den Ungeheuern werden in Echtzeit durch fleißiges Betrommeln des Feuerknopfes bei gleichzeitigem Positionswechsel von Ebryn ausgefochten. Sinkt die feindliche Energiesäule endlich auf Null, löst sich der Unhold in Rauch auf und läßt (manchmal) einige Gegenstände zurück. Droht das Gegenteil, hilft nur noch die Flucht in ein anderes Bild oder ein gespeicherter Spielstand.

An der stimmigen Präsentation mit gesampeltem Digi-Sound, detailverliebten Grafiken und der präzisen Joysticksteuerung gibt's außer dem gelegentlich etwas kleinen Bildausschnitt wenig auszusetzen – richtig genießen können sie wegen der nervigen Nachladezeiten von Disk allerdings bloß Festplattenbesitzer. Warum es trotzdem nicht zu einem Hit gereicht hat? Nun, dazu hätte es schon noch ein bißchen mehr Abwechslung beim Gameplay und die eine oder andere revolutionäre Neuerung gebraucht. Auch wenn sich das neue

Core-Abenteuer in puncto Umfang und Komplexität vor niemandem zu verstecken braucht! (md)



DARKMERE (CORE DESIGN)

ISO-ADVENTURE

80%

„STIMMUNGSVOLL“



GRAFIK	79%
ANIMATION	74%
MUSIK	78%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

FÜR FORTGESCHRITTENE PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISK5/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Second Samurai

Vor zwei Monaten eroberte der Plattform-Samurai den Amiga in der Standardversion, allerdings nicht ganz ohne Macken. Waren acht Wochen genug, um die Mängel in der Spezialfassung für den 1200er auszumerzen?

Im Vertrauen auf Euer Gedächtnis schenken wir uns die dämonische Vorgeschichte diesmal und stürzen uns gleich auf das opulente Optionsmenü: Zur Auswahl stehen vier Schwierigkeitsgrade, die Anzahl der Kriegerleben (3, 5 oder 7) sowie Ein- und Zweispielemodus, wobei das menschliche Duo sowohl mit- als auch gegeneinander kämpfen, sprich, um die Extras streiten kann. Nach dem Abschluß dieser Vorarbeiten darf man seine Samuraiskünste in drei verschie-

denen Welten à zehn Levels unter Beweis stellen.

Und weil die Reise durch mehrere Zeitzonen führt, muß sich der Held der blechernen Besatzung einer Raumstation ebenso erwehren wie feuriger Fantasy-Lindwürmer. Das tut er zunächst nur mit Fausthieben und Fußtritten, aber im Lauf der Zeit erwirbt er sich dadurch ein

imposantes Arsenal an Schwertern, Dolchen und Zauberbüchern. Auch die gängigen Extras für mehr Energie oder Leben sind vorhanden – und dazu gelegentliche Bonusrunden, in denen man z.B. auch mal ein bißchen ballern kann. Auf Überraschungen stößt man hingegen kaum, dafür ist das Leveldesign einfach zu konventionell.

Leider beschränken sich die erkennbaren Veränderungen auf das nun etwas bessere Parallax-Scrolling. Mehr als ärgerlich ist, daß eine angeschlossene Maus nach wie vor den Optionsscreen



Da wird's dem Samurai ganz zweierlei!

stört und daß immer noch keine Festplatten oder Zweitfloppies unterstützt werden. Wenn sich ein Hersteller so wenig um die Interessen der Spieler schert, ist das schon zwei Prozent Abzug wert! (ms)



SECOND SAMURAI (PSYGNOSIS)

PLATTFORM-ACTION

71%

„KAMPFBETONT“



GRAFIK	75%
ANIMATION	77%
MUSIK	75%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	67%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

DANGEROUS STREETS

Nach „Liberation“ haben nun auch Flairs Gossenhauer den Weg von der Schillerschleife zurück zur Diskette gefunden – doch was am CD² nicht gefallen konnte, gefällt am A1200 noch viel weniger!

Daher fragt man sich, warum sich der Hersteller die Mühe der Konvertierung überhaupt gemacht hat: Auf Commodore Multimedia-Konsole waren die schwächlichen Prügelknaben

wenigstens noch konkurrenzlos und hatten damit eine gewisse Existenzberechtigung – am AGA-Rechner beziehen sie obendrein noch von allerlei Genre-Highlights wie „Mortal Kombat“, „Street Fighter II“ oder „Body Blows Galactic“ Dresche...

Zugute halten muß man den Programmierern, daß sie die po-

sitiven Eigenschaften der CD-Version wie Practice- und Tournament-Spielmodi, acht anwählbare Recken und hübsche Downtown- bzw. Urwaldszenarien nahezu verlustfrei auf den A1200 hinüberretten konnten. Aber was hilft's, wenn die tumulen Kämpfer auch hier gerade mal zwei bis drei Schlag- oder Trittvarianten und etwa genauso viele Animationsphasen kennen? Schlimmer noch, die Steuerung via Joystick und einen Feuerknopf ist quasi jenseits von Gut und Böse – dabei war schon am Joypad mit seinen sechs Buttons ein gezielter Schlagabtausch unmöglich. Das Gameplay ist also trotz des regulierbaren Spieltempos eine glatte Katastrophe. So etwas wie Spaß kommt höchstens im Kampf Mann gegen Mann auf, während sich Solofighter mit dümmlich agierenden Computergegnern herumplagen müssen und spätestens nach fünf Minuten das Handtuch werfen. Laßt Euch um Gottes Willen

von der unbestritten ansprechenden Präsentation mit toller Grafik und feinem Sound nicht täuschen. Dangerous Streets ist auch und gerade am 1200er ein absoluter Tiefschlag! (r)



DANGEROUS STREETS (FLAIR)

PRÜGEL-ACTION

32%

„K.O.“



GRAFIK	82%
ANIMATION	66%
MUSIK	71%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	27%
DAUERSPASS	29%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



So schön und doch so schlecht...

GUNSHIP 2000

Eigentlich: Gunship 1200

Wenn eines der besten Amigaspiele überhaupt nach fast anderthalb Jahren endlich den Fähigkeiten eines A1200 bzw. CD³² angeglichen wird, ist das schon einen neuen Komplettest wert – Start frei für den Edelflug!

Am CD³² wird der MicroProse-Heli erst in einigen Wochen abheben, hier müßt Ihr Euch mit den ersten Eindrücken unserer Vorabversion begnügen. Die AGA-Fassung rotiert zwar schon demnächst in den Geschäften, doch ist seit dem Januar 1993 viel Wasser die Isar hinabgelaufen, haben wir zunächst also nochmals Grundsätzliches ab:

Sieben Hubschrauber (darunter natürlich auch der klassische Apache AH-64 des nicht minder klassischen Vorfliegers „Gunship“) sollen in Trainings- und Einzelmissionen die Einsatzgebiete Persischer Golf und Zentraleuropa von vorgegebenen Primär- bzw. Sekundärzielen säubern. Falls der Pilot trotz des knapp gesteckten Zeitlimits den Feind nebenbei noch zusätzlich schwächen kann, schlägt sich das bei der Punktwertung und eventuellen Ordensvergabe natürlich nieder. Hat man erst eine gewisse Anzahl von Aufträgen erfolgreich absolviert, darf das Kommando über ein ganzes Hubschraubergeschwader übernommen werden, wobei bis zu vier weitere Helis befehligt und beobachtet werden können. Außerdem gibt's Spezialkommandos wie Aufklärung, Patrouille etc. sowie Kampagnen aus zahllosen



Einzeleinsätzen; hier beeinflusst der Erfolg jeder Mission die Verfügbarkeit von Mensch und Material in der nächsten. Die Wahl der Waffen ist eine Selbstverständlichkeit, ebenso Standardfeatures wie Feindintelligenz, wechselndes Flugverhalten und Wetter oder die verschiedenen Perspektiven, unter denen das Ge-



Durch die Wüste...

schehen betrachtet werden kann. Daran hat sich freilich mit der neuen Version nichts geändert, wie die Retuschen überhaupt recht dezent ausgefallen sind: Die Zwischengrafiken zeigen neuerdings volle 256 Farben, und die 3D-Vektorlandschaften sind noch einen Tick detailreicher geworden, als sie es anno Amiga 500 schon waren. Der Sound ist kernig wie eh und je, und die Steuerung via Analog-Stick sehr präzise, während man mit einem Digital-Knüppel im Cockpit ein wenig mit dem Handling zu kämpfen hat. Doch das war seinerzeit ja auch nicht anders, genau wie sich das Teil schon bei der



Planung ist der halbe Sieg



Erstveröffentlichung auch ohne Turbokarte angenehm flott gespielt hat. Grafik, Sound und Spielbar-

keit der CD-Version schienen uns identisch zu werden, was jedoch mit der dem dicken und wichtigen Handbuch beiliegenden Tastaturschablone geschieht, stand bei Redaktions-schluß noch nicht fest – die Belegung des Joypads war

jedenfalls nicht ganz ideal geraten, soll bis zur Veröffentlichung aber noch überarbeitet werden. Fest stand und steht in dessen, daß das neue 1200er-Gunship in puncto Spielspaß trotz der relativ dezenten Überarbeitung immer noch ganz vorne mitfliegt. Auch wenn sich Besitzer des Urmodells die Investition eigentlich sparen können... (mic)



Im Tiefflug zum Angriff

GUNSHIP 2000

(MICROPROSE)

HELI-SIMULATION

85%

„EIN HÖHENFLUG“



GRAFIK	88%
ANIMATION	82%
MUSIK	72%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	86%

VARIABEL

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	ROSTER
DEUTSCH	ANLEITUNG



The unbelievable **AMICA** Party



Spielspaß hoch

32

Neulich hat der Frühlingswind ein Quintett älterer Titel als brandneue Umsetzungen für das CD³² in die Redaktion geweht – mal sehen, wo stürmischer CD-Spaß und wo nur ein laues Lüftchen geboten wird...

INTERNATIONAL KARATE +



Kaum zu glauben: Trotz seines beachtlichen Alters von bald acht Jahren ist Archer MacLeans Fernost-Klassiker die erste wirklich spielbare Prügelorgie am CD³²! Dabei hat man sich bei System 3 mit der Umsetzung nun wahrlich

nicht übernommen, denn gegenüber dem Original sind keinerlei Neuerungen oder gar Verbesserungen zu entdecken. Nach wie vor läßt man also allein oder zu zweit

im Kampf gegen die Computergegner Hand- und Fußkanten sprechen – luxuriöse Features wie unterschiedliche Szenarien (man fightet stets vor einem idyllischen Sonnenuntergang) oder Charakterauswahl (man tritt immer mit demselben Karateka an) sucht man

tionen immer noch toll, die Soundkulisse ist immer noch



vergeblich. Und dennoch sind die Anima-

gut und das Gameplay immer noch gnadenlos fesselnd. Okay, die Steuerung hätte man sicher besser auf das Joypad übertragen können, aber trotzdem reicht es auch heute noch für erstaunliche 70 Prozent.

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

Nobelsportler dürfen im Clubhaus ein Faß Champagner aufmachen, denn dies ist das erste Golfgame auf Schillerscheibe! Dem Anlaß entsprechend hat man bei Grandlam den Oldie denn auch kräftig aufgemotzt: Die gefällige Musik tönt nun di-

rekt von CD, der Caddie gibt Kommentare in glasklarer Sprachausgabe, und die Grafik glänzt mit 256 Farben und erstaunlich lebensecht wirkenden Animationen. Damit nicht genug, auch die anno Disk nicht immer

überzeugende Handhabung wurde verbessert – am Parcours kommt man mit dem Joypad (auf Wunsch auch mit der Maus) prächtig zurecht,

einzig das Putten ist wegen des grobmaschigen Gitternetzes etwas gewöhnungsbedürftig.

Ansonsten darf man sich auf die gewohnten Features freuen, sprich, die Teilnahme von bis zu vier Spielern an verschiedenen Turnier- und Strokeplay-Modi, Trainingsoption und unterschiedliche Wind- und Wetterverhältnisse. Daß sich der CD-Faldo mit nur zwei Golfplätzen begnügen muß, drückt zwar ein wenig auf die Motivation,

doch zählt dieses Spiel dennoch (nicht zuletzt wegen der fehlenden Konkurrenz) zu den Highlights am CD³². Anders gesagt: 80 Prozent.





SUMMER OLYMPIX

Unser zweiter Sportler hat wohl einen Dopingkandal hinter sich, denn Flairs Sommerolympiade wurde ursprünglich von Linel unter dem Titel „Reach out for the Gold“ veröffentlicht. Andert-halb Jahre später dürfen sich bis zu vier Athleten nun auch auf CD für eine Nation entscheiden, um sodann (nach-einander) Geschick, Ausdauer und gutes Timing in acht sehr verschiedenen Disziplinen zu beweisen: 100 m Sprint etwa,

Bogenschießen, Boxen, Kanufahren oder Speerwurf. Frei anwähl-bar sind die Events dabei lei-

der nicht, entweder startet man direkt in den Wettkampf oder trainiert eine per Zufallsgene-rator ausgewählte Sportart.



Die Grafik war und ist in wit-zigem Comic-Stil gehalten, was ernsthaften Medaillen-an-wärtern vielleicht einen Tick zu kindisch sein mag, zudem merkt man der Präsentation mittlerweile das Alter an – trotz einiger 3D-Effekte und superflotten Scrollings kann die Optik kaum überzeugen, und die Soundkulisse ist unge-achtet der CD-Musik im Titel recht ärmlich. Alles in allem also nicht gerade eine Top-Konvertierung, aber eine brauchbare Digi-Olympiade mit soliden **69 Prozent**.

SUPER PUTTY



Version hundertprozentig iden-tisch. Bei der Auswahl bewie-sen die Engländer aber auch hier wieder ein glückliches Händchen...

Ja, der Kaugummi-Held sorgt auch am CD³² für viel Hurra, macht er doch auch gänzlich unbewaffnet eine gute Figur – dank seines flexiblen Körper-baus kann sich Putty flach auf den Boden kneten, um sich an Gegnern vorbeizumogeln, sich weit hinauf zu höhergelege-nen Plattformen dehnen und noch allerlei kautschuktypi-sche Tricks zum besten geben.



Auch bei der Umsetzung die-ses launigen Plattform-Hüpf-cals hat sich System 3 nicht die Mühe gemacht, bis auf das

neue „Super“ im Titel irgend-etwas zu verändern: Grafik, Sound und Steuerung sind mit der ursprünglichen Amiga-

Für die korrekte Anwendung dieser vielfältigen Fähigkeiten ist neben Geschick auch ein kluges Köpfchen von Nutzen, weshalb sich dieses Jump & Run wirklich prima spielt. Trotzdem muß die Faulheit der Konvertierer mit einem kleinen Punktabzug geahndet werden, geben wir also mal **74 Prozent**.

TRIVIAL PURSUIT



ge-und-Antwort-Brettspiels für die CD einer Frisch-zellenkur unterzo-gen, womit sich Besitzer von Com-mos 32-Bit-Konso-le über zahlreiche neue Features freu-en dürfen: Jeder Spielzug wird von passenden Digi-

jetzt in richtiger Sprachausga-be. Dummerweise ist alles komplett in Englisch gehalten, was in erweitertem Sinne auch für den Fragenkatalog gilt – ob deutsche Quizkandidaten an den oft recht spezifisch briti-schen Aufgaben viel Freude haben, darf also bezweifelt werden.

Wer hier schon das Handtuch wirft, braucht sich auch nicht über das mißratene Handling

zu ärgern: Die unzähligen Kommentare und Hilfestellun-gen des an sich ja sehr unter-haltlichen Papageien-Moder-ators Russel lassen sich nicht abbrechen, man muß den be-reits bekannten Wortschwall immer wieder neu über sich ergehen lassen. Und weil das unbestritten lehrreiche und nett gemachte Spiel trotz aller Mühen des Herstellers in ge-selliger Wohnzimmertrun-de ohnehin immer noch am meisten Spaß macht, sollten hier **68 Prozent** genügen. (rl)



Zum guten Schluß nochmals eine etwas aufwendigere Ver-silberung. Domark hat die Versöftung des bekannten Fra-

Bildchen begleitet, viele und teilweise sehr witzige Anima-tionen wollen bewundert wer-den, zudem ertönen die Fragen

PERSONAL FAVORITES

Steffen

1. AMBERMOON
2. CANNONFODDER
3. DIE SIEDLER
4. ANSTOSS
5. SKIDMARKS



TOP TWENTY



1. (1) ANSTOSS
2. (13) DIE SIEDLER
3. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (4) INDIANA JONES IV
5. (2) WING COMMANDER
6. (8) SYNDICATE
7. (6) SENSIBLE SOCCER
8. (11) PINBALL FANTASIES
9. (7) GOAL!
10. (5) EISHOCKEY MANAGER
11. (12) BURNTIME
12. (9) CIVILIZATION
13. (14) TURRICAN 3
14. (19) MAD TV
15. (15) MONKEY ISLAND II
16. (10) ELITE II
17. (20) LEMMINGS 2
18. (16) DUNE II
19. (-) AMBERMOON
20. (18) HISTORYLINE

TOP TEN: A1200



1. BODY BLOWS GALACTIC
2. ANSTOSS
3. ALIEN BREED 2
4. SIMON THE SORCERER
5. CHAOS ENGINE
6. OSCAR
7. BURNTIME
8. ZOOL
9. PINBALL FANTASIES
10. JURASSIC PARK

TOP SELLER



1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) MORTAL KOMBAT
3. (-) CHRISTOPH KOLUMBUS
4. (7) CANNONFODDER
5. (-) ASSASSIN SPECIAL EDITION
6. (3) ANSTOSS
7. (9) ELITE II
8. (-) WINTER OLYMPICS
9. (12) AMBERMOON
10. (-) SKIDMARKS



Kaum versprochen, schon verbrochen: Heute bringt Dr. Freak den zweiten Teil seines Berichts von der großen Cracker-Fete namens „Rainbow Party“ – live aus der Heinsberger Disko „Chez Renzo“!

Sobald endlich alle glücklich drin waren, die rein wollten, hielten die Organisatoren des Spektakels ihre Begrüßungsrede. Kurz nach neun Uhr gab's dann zum Aufwärmen einen höllisch lauten Auftritt der Tekkno-Gruppe „Steve“, bei dem einige Freaks sogar die Bühne stürmten, um dort zum Maschinentakt



mitzuhopsen. Im Anschluß flimmerte das „Radwar Complete“-Video über die Leinwand, ein Zusammenschnitt der Party-Höhepunkte aus den Jahren 1988 bis 1992. Dieser selbstverständlich per Amiga und Genlock betitelten Reise in die Vergangenheit folgte eine Vorführung des (auch) für seine Videoanimationen berühmten TOBIAS RICHTER („Space Wars“, „Demo Reel 1993“).

Gegen 22.30 Uhr war eine Kung Fu-Show angesagt, bei der zuerst die Kämpfer aus „Mortal Kombat“ und „Street Fighter 2“ ihren Auftritt hatten – dann wurde die Leinwand hochgezogen, und in einem Tumult aus Nebelschwaden, Musik und Kampfgeschrei inszenierte der deutsche Meister MARKUS KARDUCK (Verein Shaolin Combat) seinen Live-Act. Davon konnten sich die mittlerweile etwa 600 bis 650 Partygäste anschließend bei einem Neue Deutsche Welle-Special erholen. Obwohl Karaoke eigentlich erst später vorgesehen war, grölten fast alle mit, als aus den Boxen „Flieger grüß mir die Sonne“ oder „Ich will Spaß“ dröhnte.

Sogar einige der englischen Besucher (etwa der ehemalige UBI Softler LEO GREVE, HOT TUNA von PARADOX und THE DREAM TEAM) gaben hier ihr Bestes. Musische Menschen entfernten die Ohrenstöpsel dennoch erst wieder, als die Demo-Competition für den C64 startete. Die Beiträge waren übrigens gar nicht übel, auch wenn der „Brotkasten“ nun wahrlich kein Präsentationswunder ist. Gewinner wurde die Gruppe PADUA, die dafür ein Sega Mega Drive samt Software abschleppen konnte.

Als nächstes durfte ganz offiziell gesungen werden: IRATA/TRSI gab „99 Luftballons“ zum besten, MWS/RADWAR sangen „Hurra, die Schule



brennt“ und zusammen mit ZAZ von THE WANDERER den Falco-Hit „Der Kommissar“. Besonders gut kamen beim Publikum die großzügigen Textänderungen an, die sich manche Interpreten zu der Schmalznummer „Verdammt, ich lieb dich“ einfallen ließen. Unabhängig von irgendwelchen Soundnoten konnten sich dann alle Meistersinger eins der Games (u.a. „Turrican 3“, „Doofus“ und „Rebel Assault“) aussuchen, welche die Sponsoren SOFTGOLD, RAINBOW ARTS, PRESTIGE, LUCAS ARTS und SEMICOMP gestiftet hatten. Weiter ging's mit der Demo-Competition für Amiga und PC: Gold ging hier an BLACK TECH, die Silbermedaille verdiente sich TRSI, und Bron-

ze erhielten CYBEX. Weil gerade kein Edelmetall zur Hand war, beschenkte man die Leute mit einem 486er-PC, großzügigen Softwarepaketen und diversen Spielkonsolen – darüber hinaus wurden an diesem Abend ein CD², mehrere Flaschen Sekt sowie allerlei Zeitschriftenabos unter Partyvolk gestreut.

Etwa ab halb vier Uhr morgens war auch der gesellige Teil des Abends gelaufen, dann regierte das fröhliche Chaos mit Bierglasnähwerfen, kleinen Quiz-einlagen etc., bis es um 7.30 Uhr Katerfrühstück gab. Dabei tauchte auch Freiherr von Gravenreuth wieder aus der Versenkung auf und teilte sich mit den rund 130 übriggebliebenen friedlich Kaffee, Sekt und Brötchen. Bleibt nur noch, den Organisatoren zu der gelungenen Veranstaltung zu gratulieren und Euch für das nächste Mal ein Interview mit einem bekannten Szeneaussteiger zu versprechen. Bis dahin, Euer

DR. FREAK

DIE GÄSTELISTE

Im Getümmel gesichtet wurden unter anderem folgende...

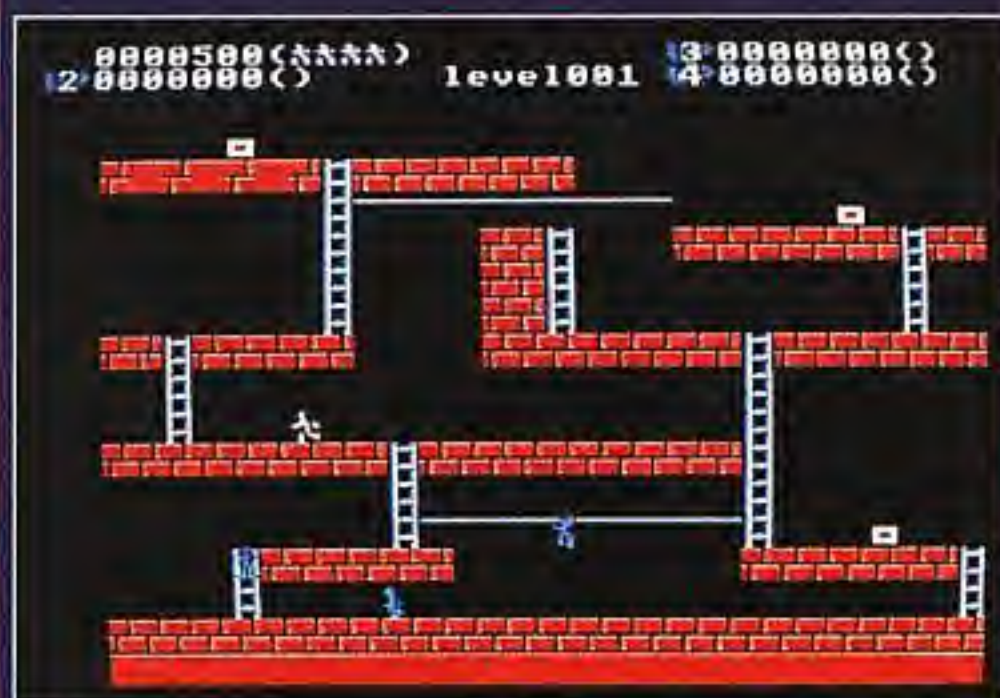
Szenegruppen: RADWAR, FAIRLIGHT, SPREAD-POINT, TRSI, ALPHA FLIGHT, GENESIS PROJECT, MZP, FLASH CRACKING GROUP, FAC, PARADOX, THE DREAM TEAM, SCOOPX, RAZOR 1911, STRIKE FORCE & MOVERS, VISION, ROMKIDS, LEGEND, F4G, THE SINNERS, PBA.

Vertreter der Softwarehäuser: PRESTIGE, FACTOR 5, RAINBOW ARTS, STARBYTE, LUCAS ARTS, GERMAN DESIGN GROUP, SYSTEM 3, GREMLIN, CACHET.

Programmierer: MANFRED TRENZ, WILLI BÄCKER, IVO HERTZEG, OLIVER STILLER.



Jump & Run wie anno dunnemals: Numpy



Noch mal Plattform-Nostalgie: Minerunner



Energisches Management: Energiemanager

Der April weiß ja schon traditionell nicht, was er will, und auch wir konnten uns diesen Monat nicht recht zwischen der Nordlicht- und der FJK-Serie entscheiden. Kein Beinbruch, dann nehmen wir halt die neuen Ausgaben beider PD-Veteranen unter die Lupe!

Der Eröffnungstanz ist heute für die Scheibe mit der Nummer **FJK 24/3** reserviert, und zwar mit einem nostalgischen Plattform-Tango: Die schlichte Klötzchen-Optik von **Numpy** läßt Erinnerungen an längst vergangene Tage mit „Manic Miner“ oder „Jet Set Willy“ vor dem 64er wach werden. Es gilt, in einem von Ungeziefer versuchten Haus allerlei Münzen aufzusammeln, wobei pixelgenaue Sprünge gefragt sind. Auch sonst ist das Gameplay mit den hinterhältig platzierten Gegnern mehr schwierig als originell, dennoch kann man dem Spiel eine gewisse Faszination nicht absprechen. Ob es wohl an den musikalischen Ohrwürmern, der ordentlichen Spielbarkeit oder doch nur dem verklärten Blick des nicht mehr sooo jungen Testers liegt?

Auch auf der **FJK 24/4** fühlt sich der Plattform-Senior auf Anhieb heimisch, denn hinter **Minerunner** verbirgt sich eine 1:1-Konvertierung des steinalten Epyx-Hits „Loderunner“. Und vor zehn Jahren war die Spielwelt halt noch überschaubar: Auf der Flucht vor blauen Bösewichtern bzw. auf der Suche nach weißen Schatzkisten geht es durch allerlei Backstein-Gebäude voller mit Leitern verbundener Stockwerke. Dabei kann man seinen intelligent agierenden Widersachern eine Grube graben (um dann über den Kopf des hilflos darin zapfelnden Gegners zu flüchten), aber auch selbst hineinfallen, wenn man nicht aufpaßt. Wer dabei kein strategisches Fein-

gefühl beweist und etwa die falsche Leiter oder sprengsichere Wege zur falschen Zeit benutzt, ist in den höheren Original-Levels sofort verloren und sollte sich an den einfacheren Varianten versuchen, die die Programmierer zusätzlich beigepackt haben. Suchtcharakter hat das Game jedenfalls trotz seiner Mager-Präsentation, also unbedingt mal reinlaufen!

Auf der **FJK 24/5** treffen wir auf einen weiteren Vertreter der immer populärer werdenden Werbegames. Und natürlich bezweckt das Bundesministerium für Wirtschaft mit dem **Energiemanager** nur Gutes: Eine Restaurantkette soll aufgebaut werden, aber bitte energiesparend und umweltschonend. Bis zu vier Gastronomen (deren Steuerung auf Wunsch auch der Rechner übernimmt) dürfen sich für deutsches, italienisches oder Fastfood-Essen entscheiden und Name, Logo sowie Standort ihres ersten Gasthauses bestimmen, ehe sie am Hauptscreen landen. Hier warten u.a. Bank, Einrichtungshaus, Werbeagentur und Grundstücksmakler auf Besuch, gebaut, spekuliert und schließlich abgerechnet wird rundenweise. Und weil diese Wirtschaftssimulation im wahrsten Sinne des Wortes mit astreiner Präsentation, gelungener Maussteuerung, Speicheroption und weiteren Profi-Features aufwartet, können wir diese Kneipen wirklich nur weiterempfehlen.

Damit schließen wir das Kapitel FJK und lassen das Nordlicht

leuchten. Auf der **Spiele 17/5** blinkt uns eine geglückte Mischung aus Baller-Action und „Boulder Dash“ entgegen: Der Raumer **Mine Trasher** soll eine lange verlassene und inzwischen von fiesen Aliens besiedelte Minenkolonie auf dem Planeten Xtrom wieder auf Vordermann bringen. Da werden die Biester also mit dem Laser geröstet, vor allem aber Edelsteine aufgesammelt, die meist zwischen Geröll eingeklemmt sind. Da diese Felsblöcke den Gesetzen der Schwerkraft gehorchen, erfordert die Aufgabe Überlegung und Timing, zumal Features wie Energietore oder Teleporter die Schürfarbeiten nicht unbedingt erleichtern. Unterdessen sorgt die soft scrollende Parallax-Grafik für optischen Genuß, Highscores und Spielstand können gespeichert werden – die miese Akustik fällt somit kaum ins Gewicht.

Weiter zu den Puzzle-Plattformen auf der **Spiele 17/10**, wobei der Name **Mister & Missis** schon andeutet, daß der Spieler hier abwechselnd die Steuerung von Mann und Frau übernimmt: Mit dem Ziel, die zunächst getrennten Liebenden gemeinsam durch das Tor zum nächsten Level zu führen, kann jederzeit zwischen den Charakteren gewechselt werden. Unsere Turteltaubchen haben viele Gegner, aber auch Käfige und andere Landschaftshindernisse zu überwinden, die allesamt bei Kontakt am Energievorrat zehren, der freilich auch so schon (langsamer) verrinnt. Da Er und Sie unterschiedliche Fähigkeiten haben (er benutzt z.B. Glühbirnen, sie öffnet Türen), ist Teamwork wichtig: trifft man auf einen Teddybären, tauschen die beiden Helden die Plätze, während andere Extras Punkteboni oder Zusatzleben versprechen. Obwohl das Programm schon einige Monate am Buckel hat und Grafik bzw. Sound kaum

überzeugen können, läßt sich der Fun-Faktor des ausgefuchsten Gameplays schon fast mit „Lemmings“ vergleichen!

Mit der **Spiele 18/1** sollen zum Schluß noch die Actionfreaks zu ihrem Recht kommen. Hier handelt es sich um die Amiga-Konvertierung eines der wenigen Module, die zwischen 1983 und 1985 für den C64 veröffentlicht wurden: **Gorf**. Das ist eine aufgepeppte Mischung aus „Space Invaders“ und „Galaxians“ mit Elementen anderer Ballerklassiker; je nach Level fallen die Angriffsformationen der Aliens also sehr unterschiedlich aus. Allerdings kommt das Böse stets von oben, während der Spieler mit seinem laserbewehrten Raumer tapfer den unteren Bildrand verteidigt, bis sämtliche Gegner vom Screen getilgt sind. Die sauber ausgeführte Umsetzung spielt sich sehr abwechslungsreich, es spricht also nichts gegen eine nähere Bekanntschaft.

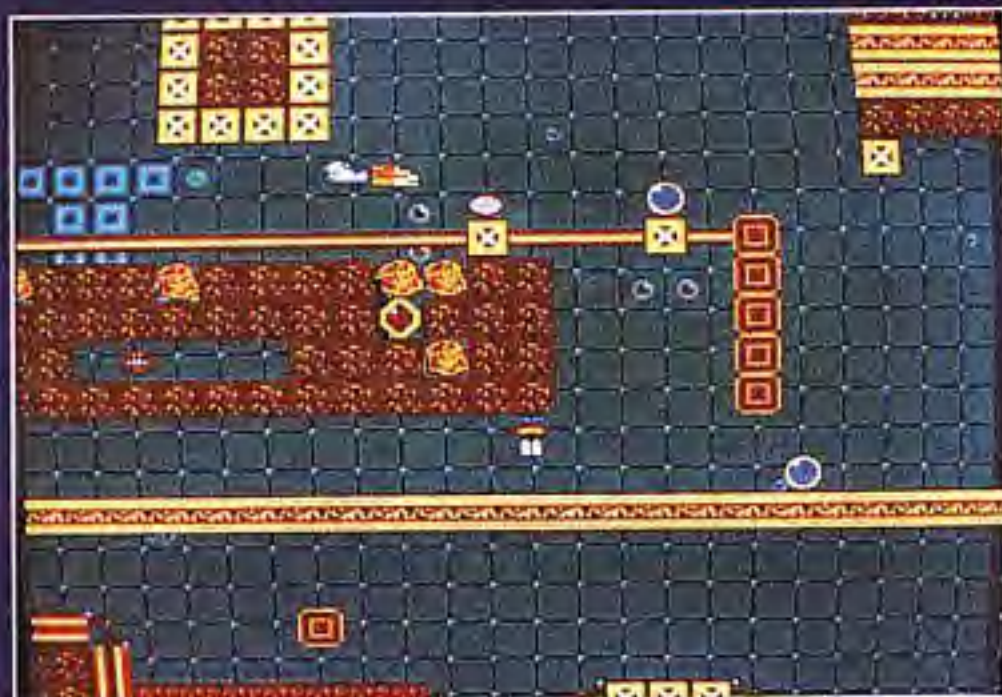
So, wäre nur noch die Beschaffungsfrage zu klären: Pro FJK-Scheibe sind 3,80 DM zu berappen, das Komplettpaket mit 11 Disketten gibt's für 33 Marker, und die Bestelladresse lautet:

K & K Soft
Franz-Josef Kechler
Im Doppelbrett 41
67112 Mutterstadt
Tel.: 06234/1465

Für Nordlichter schlägt die Solodisk mit drei Mäusen zu Buche, nämlich bei:

Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Hüben wie drüben fallen zusätzliche Portokosten in Höhe von vier bis sechs Markern an. (rl)



Boulder Dash im Weltraum: Mine Trasher



Liebe macht Spaß: Mister & Missis



Alles Böse kommt von oben: Gorf

3x
Vollpreis-Spaß
 für nur **19,90**
DM pro Spiel

Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme
 oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw.
 10,- DM vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24



uhmeshalle

Up & Down

Für Eure Hitlisten spendieren wir heute drei Aprilscherze – ätsch, reingefallen, denn wie immer gibt's drei hübsche Spielchen. Zwecks Amerika-Entdeckung segelt mit Christoph Kolumbus übers große Gewässer

Thomas Köhre, Leipzig

Bei Fantastic Dizzy hilft dem Eierkopf bei der Suche nach Freundin Daisy

Fabian Mast, Barsinghausen

Und mit Nigel Mansell's W.C. fürs CD gewinnt den digitalen Grand Prix

Christian Meyer, Bremen

Stromausfall

Mit Engeln und Dämonen beschäftigt sich im Rolli Angeli

Ralf Schrader, Boffzen

Beim Stratego-Brett Block Breaker strapaziert seine kleinen grauen Zellen

Torsten Nenno, Stettin

Seitenhiebe

Television hattet Ihr liebenswerterweise auf die Kärtchen geschrieben, und genau das wollten wir auch lesen. Also schicken wir die drei liebenswerten Games an die hoffentlich genauso liebenswerten Glückspilze

Alexander Hochbaum, Nürnberg

Michael Rock, Oestrich-Winkel

Thorsten Mauß, Zweibrücken

Kicker Cup

Laut Sepp Herberger ist der Ball rund, und auch die folgenden Souvenirs sind eine runde Sache. Mit F-117A düst durch die Lüfte

Thomas Wendlandt, Dortmund

Tobias Hiltl, Ammerthal

Florian Weiß, Neufahrn

Im flotten Joker-Jogger joggen deutlich flotter

Markus Lange, Hagen

Igor Vucinic, Rinteln

Andy Schüler, Duisburg

Jurassic Competition

Das nette kleine Monster, das sich nicht im Jurassic Park tummelt, war natürlich der Stegofantus. Je einmal Jurassic Park plus Pin und Poster haben sich redlich verdient

Thomas Magnus, Geisenheim

Andreas Keiber, Siegen

Michael Hajnal, Bensheim

Michael Storz, Altfeld

Kai-Uwe Obel, Dachsenhausen

André Jäsche, Berlin

Roy Foltz, Goslar

Stefan Geis, Bottrop

Thomas Lempa, Edenkoben

Frank Schneider, Wintersdorf

Jan Prager, Berlin

Garwin Pichler, Pullach

Peter Erhardt, Stuttgart

Ulrich Buhr, Siegburg

Florian Niebergall, Berlin

Jörn Seidel, Herne

Dennis Reher, Tamm

Holger Griebing, Reutlingen

René Ritter, Jena

Pascal Bepma, Braunschweig

Damit ist die Gewinnausschüttung für heute beendet, allen Gewinnern wünschen wir einen Heidenspaß mit den Preisen!



Warum sind
 alle diese
 Frauen
 unglücklich?
 Erleben Sie
 das
 Sexsymbol
 des zweiten
 Jahrtausends
 live, nackt im
 nächsten
 Heft!



JETZT NOCH BESSER!
NOCH KOMPETENTER!
NOCH AKTUELLER!

INFOTAINMENT FÜR

INFOTAINMENT FÜR

DESKTOP COMPUTER

INFOTAINMENT FÜR
 PERSONAL COMPUTER

B12623 E

B12623 E

B12623 E

B12623 E

APRIL
 4/94

DM 7,- / € 56,-
 sfr 7,- / hfl 9,50
 Lit. N 300 / DR 1.700



TESTS, TESTS, TESTS!

- X WIZARD
- X IN EXTREMIS
- X ARCHON ULTRA
- X MORTAL KOMBAT
- X PIZZA CONNECTION
- X BENEATH A STEEL SKY
- X UNNECESSARY ROUGHNESS

INFOS & UNTERHALTUNG

MORPHING-EFFEKTE FÜR WENIG GELD
 TOLLE DEMOS AM PC
 ABGEDREHTE APRIL-GAGS
 KAMPF GEGEN PROFI-CRACKER

IN DIESER AUSGABE:

PREISE IM GESAMTWERT VON

9.000,- DM

ZU GEWINNEN!

BESCHWISSEN
 TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN
 STAR TREK: JUDGEMENT RITES
 ALONE IN THE DARK 2
 ANSTOSS - ZEPPELIN
 MORTAL KOMBAT
 SILVERBALL
 u.v.a.

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK

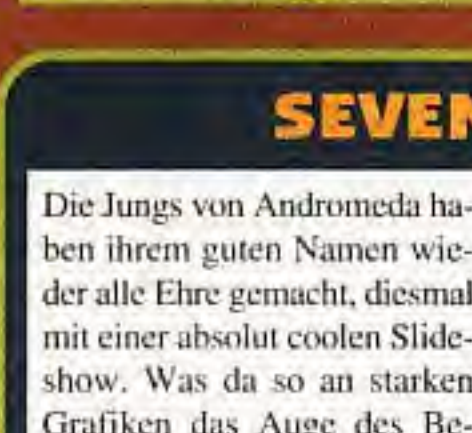
DEMO Galerie

VACTRO II

Die Angels leiten ihr Werk wieder ganz anders ein, nämlich indem der Gruppenname auf den Screen torkelt und flott herumgewirbelt wird. Und schon geht's los: Zunächst erscheint eine strenge Maid in Strapsen, dann mutiert ein Vektorobjekt vor sich hin, Fraktaldots vollführen wilde Zooms und Rotationen, anschließend schmückt wieder eine coole Schönheit 32farbig den Monitor. Jetzt steht der Flug durch einen Dot-Tunnel an, in der Folge dürfen wir einen Schachbrettwürfel samt Lichtquelle bewundern, ehe sich die dritte Lady aus Einzelzellen zusammensetzt und in ebensolche wieder auflöst.

Nach einem rot-weißen Rubberball lauert ein bedrohlicher Drache – kein Wunder, daß ein Läufer sofort die Flucht über ein rotierendes Gitter ergreift. Nun zoomt ein Delphin herein und gleich wieder hinaus, weitere Rubberballs spielen mit dem Gruppennamen Ringelreihen, und ein böser Gitterwürfel kerkert ein armes Vektorobjekt ein. Es folgt noch ein erfrischendes Duschbad für eine Nackte, und schon scrollen die Credits und Greetings neben einem Mädchenprofil im Comiestil daher. Daß bei so viel schönen, sanften Frauen auch die Musik schön und sanft ist, versteht sich wohl von selbst...

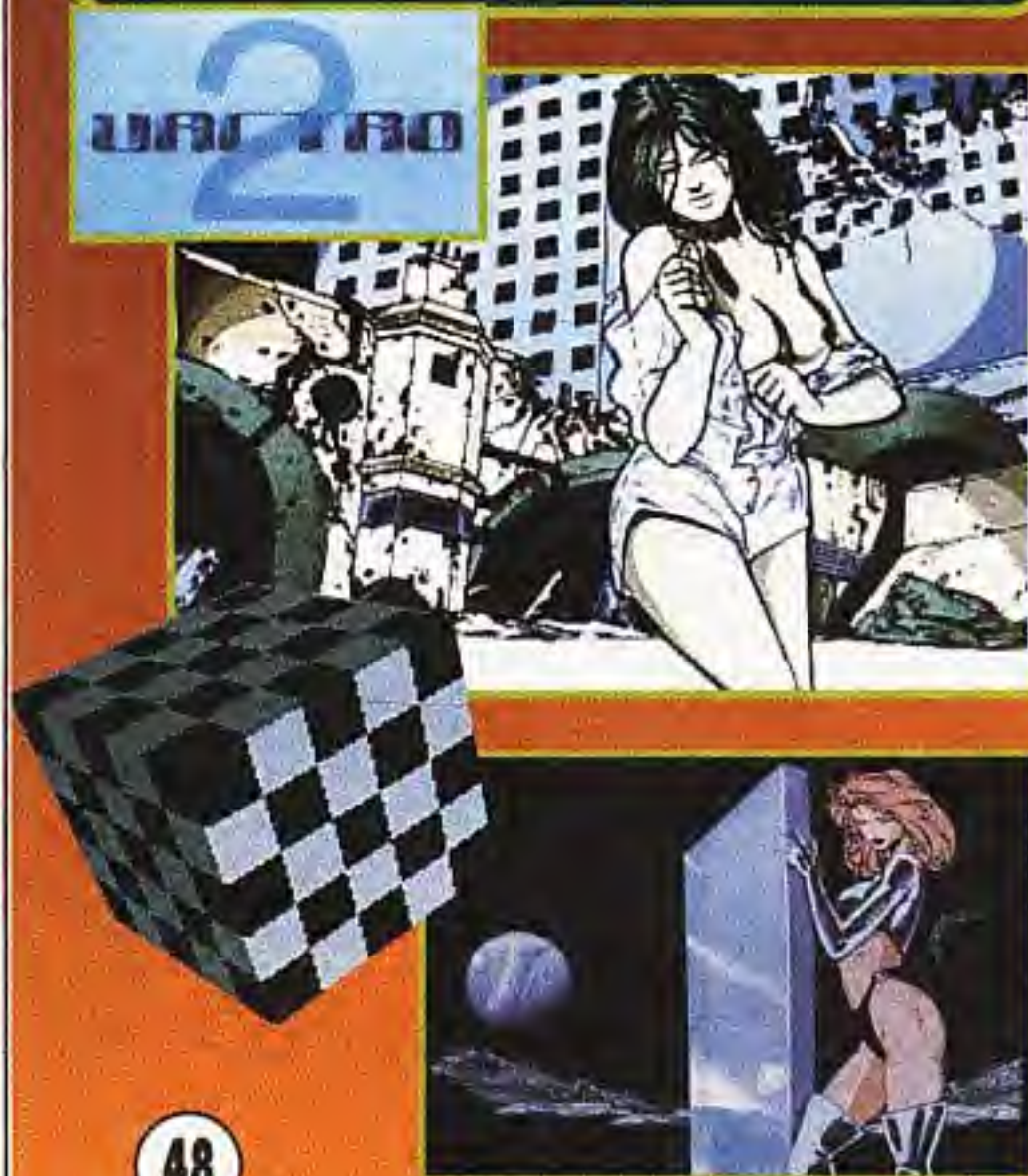
Auf März reimt sich Schmerz, auf April etwa Overkill – aber was reimt sich auf: Nur keine Frühjahrsmüdigkeit vorschützen, hier kommen wieder vier tolle Demos? Okay, dann eben eine keim..., äh, reimfreie Einleitung...



SEVEN SEAS

Die Jungs von Andromeda haben ihrem guten Namen wieder alle Ehre gemacht, diesmal mit einer absolut coolen Slide-show. Was da so an starken Grafiken das Auge des Betrachters erfreut, kann sich weiß Gott sehen lassen – sowohl was die Umsetzung eigener Ideen betrifft, als auch was in Anlehnung an den bekannten Künstler Mark Harrison entstanden ist. Der thematische Schwerpunkt liegt somit auf Fantasy-Motiven, und zwar derart ausgefeilt, daß man sie demnächst wirklich gerne in einem professionellen Rol-

lenspiel oder Adventure wiedersehen würde; Von der beeindruckenden Landschaft, über die eingangs sanft gescrollt wird, bis zu den verschiedenen Charakteren (z.B. eine Kämpferin, ein Flötenspieler und ein Pfeifenraucher) wartet eine Augenweide nach der anderen! Ein sehr realistisch gepixelter Chinese beweist, daß auch Gegenwarts-motive kein Problem für die Andromedaner sind; die durchgehend dramatische Musik beweist Stil nach Noten. Wirklich rundum gelungen, das Teil!



5 to 12

Der Raytracing-Wecker von Syndicate zeigt fünf vor zwölf, höchste Zeit, sich ihr Demo reinzuziehen! Damit auch jeder weiß, wie wo was tickt, gewährt die Gruppe einen höchst informativen Einblick in das Innenleben der Uhr – mit tollem Lupeneffekt und geteiltem Screen. Anschließend tummeln sich Unmengen von Bobs am Screen, und Raytracing-Smilies grinsen fröhlich ins Zimmer. Jetzt trifft ein nicht minder witziger Nagelb(r)ett-Effekt den Nagel auf den Kopf, dann

gibt's für „Akira“-Fans ein Wiedersehen mit Miako. Stilgerecht asiatisch geht es weiter, wenn man sich unter dem Schutz der Samuraischwerter von Syndicate auf eine Rundfahrt über Dotlandschaften begibt. Mittlerweile sind die Zeiger auf der bereits erwähnten Uhr um fünf Minuten vorgerückt, und mit den hereinscrollenden (geloopen) Credits dämmert der Abschied von diesem stimmungsvollen, mit rhythmischer Musik unterlegten Demo herauf.



CLAIRVOYANCE

Die ungarische Gruppe Absolute! leitet ihre AGA-Show zwar konventionell mit Gruppennamen und Demotitel ein, überrascht dann aber mit einem kleinen Digifilmchen, das einen explosiven Crash im Autorennen zeigt. Nachdem auch die Credits abgehakt sind, dreht sich ein Vektorobjekt um die eigene Achse und weicht bald darauf einem Dot-Würfel, der allerlei originelle Transformationen durchläuft. Eine

äußerst phantasievoll gezeichnete Echse überwacht sodann starren Auges den knallbunten Scroller unter sich, ehe ein Würfel seine vier besonders schönen Seiten zeigt, indem er rotiert. Reingezoomte Grüße bilden bei ihrem Verschwinden ein farbiges Fenster, in welchem zum Abschluß ein Schriftzug ein Bad nehmen darf. All das wird von angemessen flotten Pianoklängen begleitet.

GREIF ZU!

Natürlich kann, darf und soll sich auch jeder selbst ein Bild von den heute vorgestellten Demos machen – einfach, indem er/sie in der Tabelle die Preise, Bezugsadressen und Anforderungen der einzelnen Werke abcheckt. Have Fun! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Vactro II	allen Amigas	1 DM + 1 Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
Seven Seas	allen Amigas	1 DM + 2 Leerdisk + frank. Rückumschlag 2 Disks	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
5 to 12	Amigas mit 1 MB Chipmem	2 DM + Porto 1 Disk	Nordlicht – Amiga PD Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden
Clair- voyance	Amiga 1200 + 4000	5 DM + 6,50 Porto 1 Disk	SCP Computer Shop Thorsten Will Emsring 20 44828 Herne

Der Sommerwettbewerb:

SPASS & LERNEN



Kurz und gut, hier werden neben allerlei nützlichen und netten Kleinigkeiten auch vier

Leckerbissen mit digitalem Hintergrund verlost, die sonst eine ganze Stange Geld kosten würden: Ferien in den tollen Computercamps von CAMPS! Was Euch da alles an Sommer, Sonne, Bits & Bytes erwartet, wollen wir jetzt ein wenig ausführlicher erzählen:

Runde zehn Jahre ist es nun her, daß der namhafte Jugendreiseveranstalter CAMPS die Idee der amerikanischen Campferien nach Deutschland brachte; damals firmierte er noch unter „Compu-Camp“. Kurse für die verschiedenste Soft- und Hardware gehörten dabei von Anfang an zum Programm, im Lauf der Zeit wurde dann auch immer mehr für die Sport- und Sprachbegeisterten getan, und seit 1991 organisiert man sogar den Schüleraustausch mit US-High-Schools. Die Hauptreisezeit ist dabei Juli und August, die Feriencamps befinden sich in Deutschland, England, Frankreich und der Schweiz. Je nach Örtlichkeit erfolgt die Unterbringung in Landschulheimen, Internaten und Chalets, aber auch mal in ei-

nem alten Schloß, wobei in der Regel die Wahl zwischen Einzel-, Doppel- und Vierbettzimmern besteht. Bei allen Kursen und sonstigen Freizeitaktivitäten werden die Teilnehmer nach dem Alter (6 bis 9 bzw. 10 bis 14 und 15 bis 18 Jahre) und ihren Vorkenntnissen zusammengestellt, so daß man hier durchaus Freunde bzw. Freundinnen aus Fleisch und Blut fürs Leben finden kann. Wer noch mehr Einzelheiten erfahren will, der fordert einfach bei der nachstehenden Adresse den Katalog über die CAMPS-Reisen an... Wir dagegen werfen jetzt mal einen genaueren Blick



auf die Reiseziele, an denen die glücklichen Gewinner dieser Veranstaltung ein paar schöne Tage im Sommer verleben dürfen. Zur Wahl steht einmal das Schloß Buldern, das sich im nordrhein-westfälischen Dülmen (Nähe Münster) befindet. Trotz seiner wahrhaft hochherrschaftlichen Anlage hat das feudale Gemäuer auch eine eigene Disco, ein Kino, eine Skatearena, nahe-

Wohin man auch in den Urlaub fährt, meist bleibt die „Freundin“ daheim. Doch auf die Gewinner dieses Mega-Preis Ausschreibens wartet sie am Ferienziel – in einer lauschigen Umgebung, zusammen mit jeder Menge Spaß, Entertainment und Lernfreuden!



gelegene Bademöglichkeiten und natürlich einen standesgemäßen Park zu bieten. Dazu kann man Bogenschießen, Basket- und Baseball spielen, Ausflüge in die Umgebung machen und noch etliches mehr. In digitaler Hinsicht sind unter anderem Kurse für Amos-Basic, C++ sowie Assembler zu vermelden – diese Möglichkeiten teilt Schloß Buldern auch mit St. Peter-Ording, dem zweiten Gewinnercamp. Dieses Nordsee-Heilbad liegt auf der Halbinsel Eiderstedt an der Westküste Schleswig-Holsteins, die „Campinos“ residieren in einem Internat inmitten eines großen Parks. Neben dem obligaten Sport- und Freizeitangebot locken dort



lokale Highlights wie Strandsport, Windsurfen oder Lenkdrachen-Seminare, wobei auch hier (wie in allen Camps) erfahrene Cracks in den jeweiligen Disziplinen als



Computerferien mit CAMPS

Betreuer zur Verfügung stehen: Bundesliga-Baseballer, der deutsche Meister im Lenkdrachenfliegen und so weiter.

Wer es weiß, braucht nur ein ausreichend frankiertes Kärtchen und ein wenig Glück bei der Verlosung, schon steht dem Ferienspaß nichts mehr im Wege – im Falle eines Haupt-

treffers klärt der Veranstalter alle Einzelheiten wie Termin etc. mit dem glücklichen Gewinner persönlich ab. Wir drücken Euch jedenfalls fest die Daumen, denn der Rechtsweg ist ausgeschlossen, dasselbe gilt für die Mitarbeiter von CAMPS und die des Joker Verlags. Der Einsendeschluß ist am 15.4.1993, die Adresse für Eure Antwortkarte (und auch eventuelle Katalogbestellungen) lautet:

CAMPS GmbH
„Amiga-Camps
Competition“
 Hafenstr. 28
 D-22880 Wedel
 Tel.: 0 41 03/1 79 75

So, bevor wir Euch endgültig in der Vorfreude auf einen ungewöhnlich schönen Urlaub und ein paar andere ungewöhnlich schöne Preise schwelgen lassen, müssen leider erst ein paar Formalitäten erledigt sein – vor allem natürlich die

PREISFRAGE:

PREISE, DIE SICH SEHEN LASSEN KÖNNEN!

2 x je zwei Wochen Aufenthalt
 im Camp Schloß Buldern oder St. Peter Ording für eine Person inkl. eines Kurses nach Wahl im Gesamtwert von je **1790,- DM**

2 x je eine Woche Aufenthalt
 im Camp Schloß Buldern oder St. Peter Ording für eine Person inkl. eines Kurses nach Wahl im Gesamtwert von je **895,- DM**

6 x je eine CAMPS-Telefonkarte
 im Sammlerwert von **80,- DM**

5 x je ein CAMPS-Rucksack

10 x je ein CAMPS-T-Shirt

WIE HEISST DAS
 „FERIEN-CAMP“ DES
 US-PRÄSIDENTEN?



INHALT

Gelöst:

Der Schatz im Silbersee

Karten zu:

Alien Breed 2

Tips und Cheats zu:

Anstoß
Assassin Special Edition
B.A.T. 2
Bubba 'n' Stix
Cannonfodder
Cyberpunks
Der Clou!
Missiles Over Xerion
Mortal Kombat
Ork
Oxyd Magnum
Second Samurai
Space Hulk

Freezer-Adressen zu:

Assassin Special Edition
Blob
Donk
Ishar 2

Brot soll ja angeblich recht schwer zu verdienen sein – welch ein Glück für Euch, daß es bei uns nur leichte Deutschmark zu verdienen gibt! Wollt Ihr wissen, wie Ihr an den Zaster rankommt – nichts einfacher als das: Knobelt das Neueste zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten usw. aus, bannt, wenn möglich, längere Texte im PC-ASCII-Format, computergezeichnete Karten im IFF- oder PCX-Format, auf Diskette und schickt (oder faxt) das ganze Zeug an untenstehende Adresse. Wir werden Eure Beiträge dann mit Freudentränen in den Augen auf Herz und Nieren überprüfen und schließlich entscheiden, ob sie aktuell und interessant genug für eine Veröffentlichung auf diesen heiligen Seiten sind. Wenn ja, stecken wir Euch, je nach Aktualität und Umfang Eurer Machwerke, bis zu **300 gebügelte und gestärkte Marker** aus Michaels Geldspeicher in die Tasche. Und da bei uns die Letzten sicher nicht die Ersten sein werden, raten wir Euch, Eure Geistesergüsse möglichst schon gestern an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag
„Know How“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
089/460 49 77

Damit niemand behaupten kann, im Know Kow würde man nichts fürs Leben lernen: Ein wissenschaftliches Team des ethnologischen Instituts München entdeckte letzten Monat bei einer Expedition in weitgehend unbekannte Regionen des Regenwalds von Neuguinea die Lirpa-Lirpa, einen kleinen Volksstamm, deren Kinder zur Verwunderung der hochtechnisierten westlichen Beobachter an einem äußerst schnellen, aus pflanzlichem und tierischem Material aufgebauten Computer spielten! Tja, Not macht eben erfinderisch...

HILFE!! FRAGEN?!

In der Nacht, wenn der **Ambermoon** seine zwielichtige Bahn durch das Dunkel des sternklaren Himmels zieht und alle Helden auf ihren gefährlichen Missionen mit den grausamsten Monstern zu kämpfen haben, versuchen Patrick Ilmer und seine Abenteuerkumpane in der Gruft von Newlake verzweifelt, mit Shandra zu sprechen – doch selbst der Bergkristall brachte bislang keinen Ton aus ihr hervor! Tja, und auch die Sache mit dem Dämonenschlaf-Rezept bereitet der ratlosen Party das eine oder andere Kopfzerbrechen, denn wider Erwarten läßt sich die Tür in der Bibliothek von Newlake weder mit roher Gewalt noch durch gutes Zureden entriegeln. Last but not least sinnieren die Partymitglieder schon seit geraumer Zeit über die Aufgabe des Sansries Schlüssels nach – bis dato jedoch ohne große Erleuchtung! Wer den Jungs also mal ein kleines Nachhilfestündlein angedeihen lassen will, soll sich bloß keinen Zwang antun.

Wer als **Simon the Sorcerer** unbedingt Zauberer werden will, muß beim geldgierigen Zaubermeister, quasi als Lehr-geld, ganze dreißig Goldstücke ablöhnen. Zwanzig die-

ser goldigen Stücke lassen sich ja dem Schmied aus dem Kreuz leiern, wo man jedoch die anderen zehn güldenen Talerchen auftreibt, ist einem kleinen, verstörten Zauberlehrling ein absolutes Rätsel. Wer hilft dem Aushilfsmagier bei der Finanzierung seiner Lehre?

Will man in **Jurassic Park** dem bösen T-Rex entfliehen, so muß man ja bekanntlich die Beine in die Hand nehmen und dem hungrigen Verfolger immer wieder eine Fackel vor die schuppigen Füße knallen, bis man schließlich das Ölfaß in den Graben stoßen und im richtigen Moment die Brücke in Brand stecken kann. Angeblich sollte das so entfachte Freudenfeuer den König der Dinos abschrecken, nur leider scheint das, wie uns von einem verzweiferten Amiganer berichtet wurde, nicht auf alle Exemplare des T-Rex zuzutreffen! Wer bereits mit ähnlich feuerfesten Urzeitechsen fertig geworden ist, sollte nicht lange herumfackeln und uns seine Fluchtmethode schnellstmöglich mitteilen.

Das ewige Flehen muß ein Ende haben! Drum gebt Eurem Megaherzchen mal einen kräftigen Turbostöß und befreit

durch eine erlösende Antwort Eure im Irrgarten der Bits und Bytes verlorengegangenen Kampfgenossen von ihren quälenden Problemen. Legt Eure wegweisenden Geistesblitze also schleunigst in Wort und Bild nieder, stopft sie in einen Briefumschlag, verseht das Ganze mit unserer Adresse sowie dem Kennwort **Fragen** und ab damit in diese kleinen gelben Kästen! Neben Lobpreisungen und Dankeschreiben Eurer Zockerfreunde heimst Ihr damit, bei Veröffentlichung, obendrein noch einen nicht allzu geringen finanziellen Obelix von uns ein! Solltet Ihr jedoch eher selbst in irgendwelchen naßkalten Kerkern oder fiesen Levels am Versauern sein, dann zögert nicht länger – schreibt uns Euer Leid! Oder greift zum Telefonhörer und nutzt die Gunst der Joker-Redakteure, die Euch einmal pro Woche ihr allerpersönlichstes Ohr leihen, wenn es wieder heißt...

HOTLINE

VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:

089/46 38 23

ODER

089/460 58 22

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wer seine Mannschaft für den Meisterschafts-Anstoß in Schwung bringen will, muß auch in Sachen Trainings-theorie fit wie ein Fußballschuh sein und deswegen fleißig für die Prüfungen der Trainerseminare büffeln – oder zumindest Michael Riedels Prüfungsfragenkatalog als Spickzettel zur Hand haben...

Seminar 1:

Welche Mannschaft wurde 1990 Fußball-Weltmeister? – Deutschland
Wie lautet der Slogan, mit dem Nationalspieler gegen Drogen eintreten? – Keine Macht den Drogen!

Wie lautet der vollständige Vereinsname der Schalke Knappen? – FC Schalke 04

In welchem Jahr gewann der Hamburger SV den Europapokal der Landesmeister gegen Juventus Turin? – 1983

Wer schöß das einzige Tor beim Ländervergleich zwischen der BRD und der DDR? – Jürgen Sparwasser

Welches Team führt die ewige Tabelle nach 30 Jahren Bundesliga an? – FC Bayern München

In welchem italienischen Club spielte Diego Maradona? – SSC Neapel
Wie viele ausländische Spieler dürfen derzeit gleichzeitig in einem Team spielen? – Drei

Wie wird das finale Hallenturnier in der Winterpause bezeichnet? – Hallen Masters

Welche Maßnahme dient im Training besonders der Verletzungsvorbeugung? – Aufwärmen

Welches sind die Vereinsfarben von Borussia Dortmund? – Schwarz/Gelb
Welcher Spieler wechselte 1993 für 9,3 Millionen DM von Lazio Rom zu Borussia Dortmund? – K.H.Riedle

Bei welchem deutschen Club spielte Pierre Littbarski in den letzten Jahren? – 1. FC Köln
Mit welcher Aktion weist der Linienrichter auf ein Abseits hin? – Seine Fahne heben

Welcher ostdeutsche Verein qualifizierte sich nach der Wende direkt für die 1. Bundesliga? – FC Hansa Rostock

Ein Auswechselspieler kommt ohne Aufforderung des Schiedsrichters auf den Platz. Wie kann der Schiedsrichter entscheiden? – Gelbe Karte

Seminar 2:
Der Abschlag des Balls vom Torwart aus der Hand findet direkt den Weg ins gegnerische Tor. Entscheidung? – Tor

Wie viele Teams spielen in der Saison 93/94 in der 2. Bundesliga? – 20
In welchem Jahr erreichte die Fußball-Bundesliga mit durchschnittlich 27.052 Zuschauern pro Spiel den besten Schnitt? – 1964/65

Wie lange dauert die offizielle Spielzeit bis zur Halbzeitpause? – 45 Minuten

Ewald Liener spielte früher sehr erfolgreich bei Borussia M'Gladbach und Arminia Bielefeld. Welchen Club trainiert er in der Saison 93/94? – MSV Duisburg

Welcher „Wikinger“ verhalf Borussia M'Gladbach in den 70er Jahren zu Meistertiteln und UEFA-Cup? – Allan Simonsen

Durch wie viele Halbzeiten wird eine Bundesligapartie unterbrochen? – Eine

Der Schiedsrichter fälscht einen Schuß ab, der zum Torerfolg führt. Entscheidung? – Reguläres Tor

Wer gilt als der erfolgreichste Vereinstrainer der Welt? – Udo Lattek

Wer schöß das 1:0 für Deutschland im WM-Finale 1990 gegen Argentinien? – Andreas Brehme

Wer ist der Deutsche Rekord-Fußball-Meister? – FC Bayern München

Welche Mannschaft wurde 1992 Europameister in Schweden? – Dänemark

Welcher Verein schöß in der Saison 1971/72 101 Tore (Bundesligarekord)? – FC Bayern München

Welcher Spieler absolvierte die meisten Spiele in Folge (Bundesligarekord)? – Sepp Maier

Die Spielsperre nach einer Gelb-/Rot-Karte dauert wie lange? – 1 Spiel

Welcher Spieler hält mit 40 Toren in einer Saison den Rekord als erfolgreichster Torjäger? – Gerd Müller

In welcher Saison hagelte es einen neuen Negativrekord bei den Platzverweisen (insgesamt 76/davon 40 gelbe/rote Karten)? – 1991/92

Seminar 3:
Welche Mannschaft wurde in der Saison 92/93 Deutscher Meister? – Werder Bremen

Wo liegt der Aktionsraum der Linienrichter? – Entlang der Seitenlinie

Was versteht man im Fußball unter der Abkürzung „WM“? – Weltmeisterschaft

Wie heißt der belgische Meister der Saison 92/93? – RSC Anderlecht

Welcher Torwart blieb am längsten ohne Gegentreffer (641 Minuten/Bundesligarekord)? – Oliver Reck

Wie lautet der Stadionname von Schalke 04? – Parkstadion

Wer prägte den Anspruch „Der Ball ist rund!“? – Sepp Herberger

Wie viele Tore erzielte Tosmania 1900 Berlin in der Saison 1965/66? – 15 Tore

Welcher deutsche Spieler gewann die spanische Meisterschaft mit dem FC Barcelona, Real Madrid und Athletic Madrid? – Bernd Schuster

Welches Foulspiel muß ab der Saison 93/94 mit der roten Karte geahndet werden? – Grätschen von hinten

Welcher englische Profi wurde mit dem HSV Deutscher Meister? – Kevin Kegan

Welche Trikotfarbe trugen bis zu Saison 93/94 das Schiedsrichter- und Linienrichtergespann? – Schwarz

Wie werden allgemein randalierende „Fußballfans“ bezeichnet? – Hooligans

Da Franz Beckenbauer keine DFB-Fußball-Lehrer-Lizenz besitzt, leitete er die Nationalmannschaft offiziell als? – Team-Chef

Welcher Spieler zeichnet für das 25.000. Bundesligator verantwortlich? – Frank Mill

Wie lange spielte Bernd Schuster in Spanien? – 13 Jahre

Welche Kartenfarbe signalisiert einen Platzverweis? – Rot

Wer wurde in der Saison 1991/92 Torschützenkönig? – Fritz Walter

Welches Land gilt als Mutterland des Fußballs? – England

Seminar 4:
Welches Ziel hat ein Zirkeltraining? – Verbesserung der Kondition

In welcher Stadt wurde in der Saison 92/93 das Finale im Europapokal der Landesmeister ausgetragen? – München

Werder Bremen hatte in der Saison 1987/88 die wenigsten Gegentreffer (Bundesligarekord). Wie viele? – 22 Gegentreffer

Welche Trainerlizenz benötigt der Trainer der 1. und 2. Bundesliga? – Fußball-Lehrer-Schein des DFB

Welchen Abstand muß eine Mauer beim Freistoß mindestens einhalten? – 9,15

Welcher Verein in der 1. Bundesliga (Saison 93/94) besitzt das Stadion mit dem größten Fassungsvermögen? – VfB Leipzig

In welchem Abstand finden die Fußball-Weltmeisterschaften statt? – Alle 4 Jahre

In welchen Abständen muß ein Trainer seine Lizenz auffrischen? – Alle 3 Jahre

Welche Entscheidung erfolgt nach einer Notbremse im Strafraum? – Elfmeter und rote Karte

Darf ein Elfmeter aus dem Stand ausgeführt werden? – Nein

In welcher Stadt hat der DFB seinen Hauptsitz? – Frankfurt a. Main

Ein Spieler schießt den Ball beim Abstoß direkt ins eigene Tor. Entscheidung? – Wiederholung des Torabstoßes

Wer ist bis 1993 mit zusammen 365 Toren Torschützenkönig der Liga? – Gerd Müller

Wieviel Spieler eines Teams müssen auf dem Platz sein, um ein Spiel zu beginnen bzw. ordnungsgemäß zu beenden? – 7 Spieler

Welcher Spieler war für seine „Bananenflanken“ berühmt? – Manfred Kalz

Welches Maskottchen hat der 1. FC Köln? – Geißbock

In welcher Saison nahm die Bundesliga den Spielbetrieb auf? – 1962/63

Wie unterscheidet sich der Mannschaftskapitän äußerlich von den übrigen Spielern seiner Mannschaft?

– Kapitänbinde am linken Oberarm

Seminar 5:
Was folgt nach 90 Minuten in einem DFB-Pokalspiel, wenn es zwischen den beiden Mannschaften unentschieden steht? – Verlängerung

Gegen welchen Verein erlitt der FC Bayern München seine bisher höchste Heimmiederlage? – Gegen den FC Schalke 04 mit 0:7

Seit wann werden Fußball-Weltmeisterschaften ausgetragen? – 1930

Welches Datum war der Anpfiff der 1. Fußball-Bundesliga? – 24. August 1963

Mit wieviel Clubs startete die Fußball-Bundesliga 1963? – 16 Vereine

Bei welchem Verein spielte Anthony Yeboah vor seiner Zeit bei Eintracht Frankfurt? – 1. FC Saarbrücken

Wie lange ist die Nachspielzeit bei Pokalspielen, in denen es nach der regulären Spielzeit unentschieden steht? – Zweimal 15 Minuten

In welchem Jahr fiel das „Tor von Wembley“? – 1966

Wie signalisiert der Schiedsrichter einen „indirekten“ Freistoß? – Heben des linken Arms

Welcher Trainer einer Bundesligamannschaft arbeitet bisher in ungekündigter Stellung? – Otto Rehaegel

Welche Mannschaft bleibt 964 Minuten lang (Negativrekord) ohne Torerfolg? – 1. FC Saarbrücken

Wie viele Spieltage umfaßt eine Bundesligasaison? – 34

Wie viele Spieler dürfen während eines Pflichtspiels ausgewechselt werden? – 2

In welchem Jahr wurde Deutschland Europameister? – 1980

In welchem Jahr wurde der große Skandal (Bestechungsgelder) der Bundesligageschichte aufgedeckt? – 1971

Welcher Fußballer wurde 1990 „Weltfußballer des Jahres“? – Lothar Matthäus

Wer entscheidet ob bzw. über die Länge der Nachspielzeit? – Der Schiedsrichter

Seminar 6:
Welcher Club in der 1. Bundesliga (Saison 93/94) besitzt das Stadion mit dem kleinsten Fassungsvermögen? – SC Freiburg

Wie wird der Rekord-Europapokalsieger Real Madrid betitelt? – Die Königlichen

Welcher Verein war in den Jahren 1972, 1973, 1974 Deutscher Meister? – FC Bayern München

Wie lautet der Stadionname von Schalke 04? – Parkstadion

Wer prägte den Ausspruch „Der Ball ist rund!“? – Sepp Herberger

Wie werden die Spieler des 1. FC Kaiserslautern noch genannt? – Die roten Teufel

Welche Maßnahme dient im Training besonders der Verletzungsvorbeugung? – Aufwärmen

Welche Vereinsfarben hat der SV Werder Bremen? – Grün/Weiß

Bei welchem Verein war Otto Rehaegel als Trainer tätig, bevor er nach Bremen wechselte? – Fortuna Düsseldorf

Welcher Spieler bestritt bislang die meisten Bundesligaspiele? – K.-H. Körbel

Kann ein Schiedsrichter ohne Karten einen Feldverweis anordnen? – Ja
Welche Vereinsfarben hat Schalke 04? – Blau/Weiß

Welche Mannschaft wird häufig auch als „Fohlenelf“ bezeichnet? – Borussia M'Gladbach

Wie heißt der belgische Meister der Saison 92/93? – RSC Anderlecht

Welcher deutsche Verein gewann als erster einen europäischen Titel? – Borussia Dortmund

Wie viele Linienrichter werden in einem Spiel eingesetzt? – Zwei

Wie teuer war 1963 durchschnittlich eine Stehplatz Eintrittskarte? – 3 DM

In der Saison 1977/78 spielte M'Gladbach gegen Dortmund. Wie lautete das Ergebnis? – 12:0

Seminar 7:

Welcher deutsche Verein gewann als erster einen europäischen Titel? – Borussia Dortmund

Wer war der „Mann mit der Mütze“? – Helmut Schön

Welche Mannschaft gewann in der englischen Liga (Saison 92/93) die Meisterschaft? – Manchester United
Wie heißt der Bundestrainer, der mit Deutschland 1990 Weltmeister in Italien wurde? – Franz Beckenbauer

Wie heißt der Trainer von Werder Bremen? – Otto Rehhagel

Wie heißt der Manager von Bayern München? – Uli Hoeneß

Wie viele Tore scholl Torjäger Gerd Müller in der Saison 1971/72? – 40 Tore

Wie viele Trainer wurden in der Saison 1992/93 vorzeitig entlassen? – Neun

Wie viele Mannschaften qualifizieren sich in der 1. Bundesliga für den UEFA-Cup? – Vier

Mit welchem Oberbegriff werden die modernen Sportgetränke bezeichnet? – Elektrolytgetränke

Mit welchem Stimmverhältnis wurde die Einführung der Fußball-Bundesliga beim historischen Bundesliga des DFB beschlossen? – 103:26

Wo findet das Endspiel um den Deutschen Fußball-Pokal (DFB-Pokal) statt? – Berlin

Welchen Betrag erhielten die „Helden von Bern“ als Prämie? – 1.000 DM

Gegen welche Mannschaft verlor Borussia Dortmund in der Saison 92/93 das Endspiel um den UEFA-Cup-Pokal? – Juventus Turin

Welche Nation ist bei der WM 1994 automatisch qualifiziert? – USA

Nenne die Abkürzung für den europäischen Fußballverband? – UEFA
Unter welchem Trainer errang der 1. FC Köln das Double (DFB-Pokalsieg und Meisterschaft) im gleichen Jahr? – Hannes Weisweiler

Wie hoch durften die offiziellen monatlichen Bezüge der Spieler (inkl. Prämien) 1963/64 sein? – 1.200 DM

Seminar 8:

Wie oft war der FC Bayern München in 30 Jahren Bundesliga schon Tabellenführer? – 333 mal

Welche Person ist für Spielertrans-

fers und finanzielle Aufgaben verantwortlich? – Manager

Wie lange dauert ein reguläres Pflichtspiel in der Fußball-Bundesliga? – 90 Minuten

Michael Rummenigge verließ Borussia Dortmund 1993 und wechselte nach? – Japan

Wenn der Schiedsrichter im laufenden Spiel pfeift, bedeutet dies? – Spielunterbrechung

Welches Team sicherte 1986 in Frankreich in der Saison 92/93 den Pokalsieg? – Paris St. Germain

Wie heißt der Bundestrainer, der mit Deutschland 1990 Weltmeister in Italien wurde? – Franz Beckenbauer

In welchem Jahr wurde Berti Vogts Weltmeister? – 1974

In welcher Saison wurde der niedrigste Toreschnitt pro Spiel (2,52) erreicht? – 1968/1969

Wie signalisiert der Schiedsrichter einen „indirekten“ Freistoß? – Heben des linken Armes

Wie viele Schritte darf ein Torwart mit dem Ball in der Hand machen? – Vier

Was überprüfen die Linienrichter bei der Einwechslung eines neuen Spielers? – Zustand und Länge der Stollen

Welches Team gewann den DFB-Pokal in der Saison 92/93? – Bayer Leverkusen

Damit Ihr in *Der Clou* als kleine Ganoven mal ganz groß rauskommt, müßt Ihr zum einen über eine perfekt abgestimmte Mannschaft verfügen und zum anderen bestens über diverse Örtlichkeiten und lohnende Objekte Bescheid wissen. Um Euch die Auswahl der Bandenmitglieder sowie die Planung der Raubzüge etwas zu erleichtern, hat Panzerknackerkönig Marcel Smuz neben allen als Komplizen in Frage kommenden Personen auch schon die wichtigsten Fischzüge für Euch ausgekundschaftet.

DIE PERSONEN:

Paul O'Conner: Er ist 20 bis 25 Jahre alt, groß, lebenslustig und scheint ein gutes Leben zu führen. Paul kann sehr gut mit Autos umgehen. Er hat ein paar Schlägereien hinter sich und etwas Erfahrung mit Schlössern.

Marc Smith: Er ist ca. 40 Jahre alt, unsportlich, aber gebildet und intelligent. Sein Leben sind die Autos. Er kennt sie alle!

Frank Meier: Er ist ca. 50 bis 55 Jahre alt und sehr schlank. Zu seinen Stärken zählen Intelligenz und Geschicklichkeit. Er ist der Richtige, wenn es um Sprengstoff und Kampf geht. Wenn er zuschlägt, landen die meisten im Krankenhaus. Er hat sehr viel Erfahrung, da er schon bei sehr vielen Coups 'Schmiere' gestanden hat.

Herbert Briggs: Er ist nett, gesellig und gemütlich. Ab und zu ißt er etwas mehr. Wenn es um Schlösser geht, ist er einer der Besten. Auch mit Sprengstoff hat er viel Erfahrung.

Tony Allen: Er ist ca. 30 Jahre alt und sehr dünn. Allen ist einer, der weiß, was er will. Seine Stärke ist die

Elektronik. Mit Schlössern hat er aber auch seine Erfahrung.

Margret Allen: Sie ist jung und schön. Margret ist sehr hilfsbereit und witzig.

Mathew Black: Er ist ca. 50 Jahre alt und sehr liebenswert. Seine Kleidung macht ihn zu einem Gesellschaftsmitglied der höheren Schicht. Die Safes sind sein Zuhause, aber auch in Sachen Elektronik weiß er bestens Bescheid.

Miguel Garcia: Er ist ca. 50 Jahre alt, intelligent, unterhaltsam und sehr zuverlässig. Schlösser, Kampf und Autos sind sein Einsatzgebiet. Wenn es um die Polizei geht, hat er eine gute Nase. Er riecht sie schon zehn Meilen gegen den Wind!

Mike Seeger: Er ist ca. 30 Jahre alt und sehr fit. Von Elektronik und auch von Schlössern versteht er viel. Als Aufpasser bei einem Einbruch hat er sich ebenfalls bewährt.

Albert Liet: Er ist ca. 30 Jahre alt, intelligent und geschickt. Seit dem 2. Weltkrieg weiß er, was Sprengstoff ist – er hat damals ein paar Brücken gesprengt. Albert hat einiges im Kopf, wenn es ums Kämpfen und um Autos geht.

Mohammed Abdula: Er zählt ca. 40 Jahre und ist, wie der Vorname schon sagt, ein Boxer.

Serge Fontane: Er ist ca. 35 Jahre alt, groß und kräftig. Er ist durchschnittlich intelligent und sehr aggressiv. Außerdem ist er Boxer und ein Auto-Kenner.

Frank Maloya: Er ist ca. 40 Jahre alt, groß und eher schlank. Er ist schlau und kann seine Gedanken sehr gut verstecken. Sein Interesse gilt den Autos. Durch seinen indischen Ursprung kann er eine Gefahrensituation sehr gut einschätzen. Er ist als Schmiere-Stecher sehr geeignet.

Neil Grey: Er ist in etwa 20 Jahre alt, ruhig und selbstsicher. Er versteht sich auf Schlösser und Elektronik.

Mark Hart: Er ist annähernd 30 Jahre und eher schlank. Mark ist eine Intelligenzbestie. Körperlich ist er o.k., weil er den schwarzen Gürtel in der koreanischen Selbstverteidigungskunst HAP KI DO besitzt. Das Knacken von Schlössern gehört zu seinen Baby-Aufgaben.

Jim Danner: Er ist alt und besitzt blaues Blut.

Robert Bull: Er ist ca. 20 bis 25 Jahre, freundlich und hilfsbereit. Trotzdem bleibt der Mensch ein Geheimnis. Von Autos, Schlössern und Elektronik versteht er einiges.

Thomas Groul: Er ist etwa 20 Jahre und hochintelligent. Er hat noch nie gearbeitet, besitzt aber trotzdem Geld. Erfahrung mit Schlitten und mit Kampf prägen seine Persönlichkeit.

Helen Parker: Sie ist ca. 30 bis 35 Jahre alt, zählt zu den Erfolgsmenschen, ist sehr reizend und fair.

Dan Stanford: Er ist ein Mensch, der für und mit seinem Beruf lebt. Der Dienst dauert für ihn 24 Stunden am Tag. Außerdem ist er sehr intelligent und agil.

John Gludo: Das ist der Herr In-

spektor höchstpersönlich. Er ist sehr tollpatschig und soll sehr wahrscheinlich Inspektor Columbo verkörpern.

Miles Chickenwing: Dieser Herr ist Seine Majestät, der Polizeichef. Er ist immer gestrebt und etwas dick. Man sollte aber seine Aufgaben nicht unterschätzen.

Mary Bolton: Eine Frau, die sich unter Männern durchsetzen kann. Sie ist sehr klug und nett.

Erie Pooley: Er ist ca. 42 Jahre alt und Brillenträger. Durch seine Brille sieht er sehr intelligent aus. Eine geheimnisvolle Person.

Prof. Emil Schmitt: Einige Jahre Professor. Deutlich an seiner Gestalt erkennbar. Er ist einer der besten Sprengstoffexperten.

Elisabeth Schmitt: Die Frau von Professor Schmitt. Sie ist sehr zurückhaltend, aber intelligent. Sie hat ihre Lebenserfahrung. Dank ihres Mannes hat sie viel über Safes und Sprengstoff gelernt.

Margret Briggs: Das ist also die Frau von Herbie. Sie paßt zu ihm. Sie hat nicht unbedingt viel auf dem Kasten, aber auch nicht gerade wenig. Man sollte sie nicht überschätzen. Sie kennt sich mit Safes und Schlössern aus und kennt von den meisten Modellen Stärken sowie Schwächen.

Peter Brook: Brook hat viel erlebt. Er ist zwar etwas ungeduldig, aber intelligent und stark. Er behält Ruhe in sehr vielen Situationen. Er ist Spezialist im Bereich der Elektronik. Über Autofahren denkt er, daß man es kann oder nicht kann. Man sollte sich aber nur auf seine Fähigkeiten im Elektronik-Bereich verlassen.

Samuel Rosenblatt: Er kann sehr viel – nahezu alles! Im Leben zieht er sich zurück, ist aber sehr intelligent.

Lucas Grull: Er soll ein Soldat sein, ist aber sehr unzuverlässig. Behauptet, der beste Autofahrer und Kämpfer zu sein. Sehr eingebildet.

Ken Addison: Das ist ein Mann! Ehre und Disziplin sind sein Gebot. Ein Mann wie Wort!

Jiri Poulin: Er ist ca. 35 bis 40 Jahre alt und kräftig. Seine Hände sind die eines Handwerkers. Er ist ein vielschichtiger Mensch – Wahrsagen ist seine Spezialität. Erfahrung im Kampf hat der Gute auch, und daß er Auto fahren kann, ist ganz selbstverständlich.

Garry Stevenson: Er ist ca. 30 Jahre alt und ein Durchschnittstyp. Bei Schlössern und Tresoren ist er ziemlich der Beste, und selbst als Aufpasser hat er sich schon bewährt.

Al Mel: Er bezeichnet sich als Scheich, ist vielleicht jedoch ein Bulle! Wenn's um Autos geht, ist er Spezialist.

Jack Motart: Dieser Typ ist ein Künstler. Er versteht von jeder Sache etwas: von Schlössern, Elektronik und Safes. Am besten ist der Gute jedoch in der Musik.

Kevin Smith: Er ist irgendwie abgenutzt. Mit dem Alkohol hat er sehr große Probleme. Von Elektronik weiß er viel. Unter der Motorhaube von Autos ist er quasi daheim.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Mike Kahn: Kahn hat sehr gute Abwehrkräfte und ist erfahren. Für sein Alter ist er kräftig und in Form.

Frank De Silva: Er ist sehr selbstsicher. Er weiß viel, er kann viel, da er sehr viel unterwegs ist. Am liebsten ist er an Orten, wo die Flüste fliegen. Er hat aber auch Erfahrung mit Schlössern.

Justin White: Sie ist cool, hübsch und intelligent. Sie kennt sich mit Autos aus, was für eine Frau eher ungewöhnlich ist.

John O Keef: Er ist ca. 40 Jahre alt, eher ruhig, sehr vertrauensvoll und vertrauenswürdig. Ein Handwerker, wie er im Buche steht. Mit Elektronik und Schlössern kennt sich John aus, bei den guten alten Safes muß er leider passen.

Luthmilla Nervesaw: Sie ist nicht aus Großbritannien, aber sehr geheimnisvoll. Als Aufpasser ist sie einsame Klasse.

Thomas Smith: Er ist ein Erfolgsmensch. Servieren & Kassieren sind sein Spezialgebiet.

Ben Riggley: Er besitzt ein Hotel und ist ein guter Geschäftsmann.

Richard Doll: Er ist witzig und sehr ansprechend. Bier gehört zu seinen Spezialitäten.

Sabien Pardo: Süß, cool, perfekt und und und...

Red Standson: Ein Gesetzesvertreter.

Pater James: Ein Geistlicher, der für den lieben Gott alles tut.

DIE ORTE:

Holland Street: Am Ende der Straße befindet sich das Ugly Dog Hotel. Ein weiteres Highlight dieser Straße ist das Fat Man's Pub – eine Kneipe in traditionellem Stil. Außerdem befinden sich hier noch zwei kleinere Läden.

Cars & Vans, Wellington Road: Auf dem Gelände dieses Autohändlers gibt's einen Parkplatz mit recht brauchbaren Wagen sowie eine Werkstatt. Im vorderen Bereich befindet sich ein Haus, in dem das Büro sowie einige Wohnungen untergebracht sind.

Watling Street: Das Highlight dieser Straße ist bestimmt das „Walrus & the Yellow Shades“, eine Bar, die sehr vielversprechend ist. Hier befinden sich auch noch ein Kunst- oder Antiquitätenladen sowie ein Werkzeugladen. Eine Polizeistation rundet die Gegend ab.

Hotelzimmer: Ein ordentliches Zimmer mit einem Telefon (wichtig!).

Ugly Dog Hotel: Eines der besten Hotels, weil das Personal höflich und nicht aufdringlich ist.

Fat Man's Pub: Ein Pub, wo man viele Kontakte knüpfen kann.

Cars & Vans Büro: Das Büro des Autohändlers. Es ist sehr eng.

Werkzeughändler: Einer der besten Werkzeugläden. Hier bekommt man fast alles.

Polizeistation: Eine sehr außergewöhnliche Polizeistation.

Kiosk, Fulham: Dieser Kiosk wird von einem alten Mann geführt. Bei einem Überfall bekommt man höchstens das Geld aus der Kasse, Zeitungen und ähnlichen Kram.

Beobachtungsplan:

05:00 Besitzer kommt

06:00 Zeitungen werden geliefert

06:03 Erster Kunde kommt

12:00 Besitzer läßt sich Pizza kommen

14:23 Es regnet

16:10 Alle Ausgaben der Times sind verkauft

18:00 Besitzer schließt ab und verläßt Trafik

19:00 Nichts Besonderes

02:20 Polizeistreife kommt

Tante-Emma-Laden, South East, Waterloo: Der Laden liegt in einer feinen Gegend. Das bedeutet, daß man hier von Zeit zu Zeit viel Geld holen kann. Gut für einen schnellen Bruch geeignet.

Beobachtungsplan:

05:30 Besitzerin kommt

06:00 Zusteller bringt frisches Obst

06:30 Zusteller bringen andere Lebensmittel

07:30 Angestellte kommt

08:00 Erste Kunden kommen

12:00 Mittagspause

14:00 Geschäft wird wieder geöffnet

15:50 Bobby macht Routinegang

18:00 Geschäft wird geschlossen

22:22 Polizeistreife kommt

Juwelier, Oxford Street: Der Juwelier hat eine sehr große Auswahl an Gold, Uhren etc. In der Auslage liegt eine Cartier mit Goldgehäuse. Holt sie Euch!

Beobachtungsplan:

07:30 Besitzer kommt

08:00 Geschäft wird geöffnet

09:30 Streunender Köter pinkelt an Laterne

12:00 Mittagspause. Besitzer verläßt Geschäft

13:30 Polizeistreife kommt

15:00 Geschäft wird wieder geöffnet

15:30 Putzfrau reinigt Schaufenster

17:59 Besitzer aktiviert Alarmanlage

18:00 Geschäft wird geschlossen

20:20 Polizeistreife kommt

22:20 Zwei Betrunkene wanken vorbei

23:30 Wach- und Schließgesellschaft kommt

02:00 Bewohner des Nachbarhauses kommt heim

04:20 Wach- und Schließgesellschaft kommt

Old Curiosity Shop, Kensington Church Str.: Hier findet man alte und wertvolle Sachen.

Beobachtungsplan:

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues.

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des M AGA inside

AMIGA 1200			AMIGA CD-32		
1869	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	59,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed II	DA	54,90	Arabian Nights	DA	47,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Castles II	EV	64,90
Anstoss	DV	67,90	Chambers of Shaolin	EV	59,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	D-Generation	DA	49,90
Burning Rubber	DA	59,90	Dangerous Streets	DA	59,90
Bumtime	DV	67,90	Deep Core	DA	47,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Dennis	DA	54,90
D-Generation	DA	35,90	Fireforce	EV	59,90
Dennis	DA	49,90	Int.Karate +	EV	49,90
Diggers	DA	69,90	John Barnes Football	EV	49,90
Donk	DA	49,90	Labyrinth of Time	EV	54,90
Dynatech	DV	54,90	Lemmings + Mouse	DA	64,90
Global Domination	DA	59,90	Liberation	EV	59,90
Int.Golf Champ.	DA	54,90	Lotus Trilogie	DA	64,90
Ishar	DA	59,90	Mean Arenas	DA	47,90
Ishar II	DV	54,90	Morph	DA	47,90
Jurassic Park	DA	59,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Morph	DA	59,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Now what I call games	DA	59,90
Oskar	DA	47,90	Now what I call games II	DA	59,90
Overkill	DA	49,90	Overkill / Lunar C	DA	54,90
Penthouse Hot Num.	DV	59,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Pinball Fantasies	DA	54,90	Pirates Gold	DA	59,90
Robocod	DA	29,90	Psycho Killer	EV	64,90
Seek & Destroy	DA	49,90	Prey	EV	64,90
Second Samurai	DA	64,90	Robocod	DA	59,90
Sim Life	DV	79,90	Seek & Destroy	DA	47,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Skidmarks	DA	54,90	Sim City	EV	64,90
Sleepwalker	DA	59,90	Sleepwalker	DA	54,90
Soccer Kid	DA	59,90	Summer Olympics	DA	49,90
Star Trek	EV	67,90	Super Putty	EV	49,90
Strategem	EV	64,90	Town with no name	EV	64,90
Transarctica	DA	64,90	Trivial Pursuit	EV	69,90
Trolls	DA	29,90	Trolls	DA	54,90
Whales Voyage	DV	59,90	Whales' Voyage	DV	54,90
When two worlds war	DA	55,90	Zool	DA	54,90
Zool	DA	47,90			

Amiga 1200 Hardware		CD-32 Hardware +MPEG	
Amiga 1200*	649,90	AMIGA CD-32*	659,90
folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg.		MPEG-Module	459,90
30,- Versandkosten		Mouse f.CD-32	39,90
		Tastatur " "	149,90
Veröffentlichungstermine		MPEG Filme und Musikvideos	
AMIGA 1200		Black Rain EV (ab 18J.)	49,90
Civilization	En.Feb.	Star Trek EV	49,90
Der Schatz im Silbersee	En.Feb.	Andrew Lloyd Webber	49,90
Elfmania	Mit.Feb.	Joy of Sex EV (ab 18J.)	79,90
Elysium	En.Feb.	Bon Jovi-Keep the Faith	49,90
Hattrick	Mit.Feb.	Top Gun EV	49,90
King's Quest	Mit.Feb.	Nackte Kanone 2 EV	49,90
T.F.X.	März	Tri no world order EV	49,90
Zool II	En.Feb.		

Alle Angaben ohne Gewähr

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

08:00 Besitzer schließt auf
09:10 Penner sitzt vor dem Schau-
fenster
09:20 Besitzer vertreibt Penner
12:00 Mittagspause. Besitzer ver-
läßt Geschäft
14:00 Geschäft wird geöffnet
15:00 Kunden kommen und gehen
18:00 Geschäft wird geschlossen
20:40 Polizeistreife kommt
04:00 Wach- und Schließgesell-
schaft kommt

Pink Villa, Limehouse: Das ist der
Treffpunkt eines Transvestitenverei-
nes, der schon seit 1748 existiert.
Man kann sich vorstellen, daß die
Kassen nach jedem Treffen klingeln.

Beobachtungsplan:

06:00 Reinigungsdienst kommt
07:00 Reinigungsdienst geht
10:00 Vereinslokal wird geöffnet
11:00 Mitglieder kommen
14:00 Kommen und Gehen der Mit-
glieder
19:00 Inspektor von Scotland Yard
tritt ein (was will der denn dort???)
21:30 Dame, ähnlich Inspektor, ver-
läßt Lokal!
02:00 Letzte Mitglieder verlassen
Lokal

03:30 Polizeistreife kommt

Seniorenheim, Maida Vale: Ein
sehr exklusives Heim, in dem es
nichts zu holen gibt.

Beobachtungsplan:

08:00 Frühstück im Speisesaal
09:00 Besucher kommen
12:00 Mittagessen im Speisesaal
13:30 Krankenwagen fährt vor
13:40 Krankenwagen fährt ab
16:30 Leichenwagen fährt vor
16:40 Leichenwagen fährt ab
18:00 Abendessen im Speisesaal
19:00 Schlafenszeit. Lichter aus
20:00 Eingangstür wird abgesperrt
21:00 Pflegepersonal für Nach-
tschicht trifft ein
22:00 Alles ist ruhig
04:30 Polizeistreife kommt

Highgate, Highgate Cemetery:
Ein Friedhof, auf dem man die
Überreste von Karl Marx findet.
Grab von Karl Marx, Highgate Ce-
metery: Das Grab des Denkers.

Beobachtungsplan:

08:00 Friedhof wird geöffnet
09:00 Beginn der Führung durch
Friedhof
11:30 Historikerdelegation aus der
Sowjetunion kommt
14:00 Kommunisten legen Kranz
nieder
19:00 Friedhof wird geschlossen
20:00 Nachtwächter macht ersten
Rundgang
23:00 Zweiter Rundgang der Nacht-
wache
02:00 Dritter Rundgang der Nacht-
wache
04:40 Katze macht Häufchen vorm

Grab

04:50 Polizeistreife kommt
05:00 Letzter Rundgang der Nacht-
wache

Villa, Lillie Road, Chelsea: Eine
Villa mit viel Inhalt.

Beobachtungsplan:

05:40 Zeitungsjunge bringt Times
06:10 Milchmann kommt
06:30 Müllabfuhr kommt
07:20 Licht geht an
07:50 Garagentor wird geöffnet
07:51 Besitzer verläßt Villa
07:53 Geliebter der Ehefrau kommt
12:00 Butler (Geoffrey) läutet zum
Lunch
13:00 Gärtner beginnt, Hecke zu
schneiden
15:59 Geliebter verläßt Villa (was
hat er die ganze Zeit gemacht???)
16:00 Ehemann kommt von Arbeit
zurück
18:00 Butler (Geoffrey) läutet zum
Dinner
22:30 Licht geht aus
03:30 Polizeistreife kommt

Kenwood House, Hampstead Lane:
Ein Landhaus. In Inneren befinden
sich viele Meisterwerke, die nur dar-
auf warten, geklaut zu werden.

Beobachtungsplan:

08:00 Öffnung des Gebäudes
09:00 Bus mit japanischen Touristen
trifft ein
09:30 Beginn der Führung
09:40 Japanischer Tourist verirrt sich
10:00 Sicherheitspersonal macht Rund-
gang
12:00 Personal macht Mittagspause
13:00 Weiterhin keine Spur vom ver-
irrten Japaner
18:00 Letzte Führung wird beendet
18:55 Nachtwächter kommen
19:00 Schließung des Gebäudes
19:20 Suche nach Japaner ergebnis-
los abgebrochen
20:00 Nachtwächter machen Rund-
gang
22:00 Erneuter Rundgang der Wäch-
ter
22:22 Verirrter Japaner wird gefun-
den

00:10 Straßenköter beginnt zu heulen
02:00 Neuerlicher Rundgang der
Wächter

04:00 Letzter Rundgang der Nacht-
wächter

06:00 Personalwechsel
06:04 Nachtwächter verlassen Ge-
bäude

Ham House, Richmond: Im Ham
House lassen sich sehr viele wertvol-
le Gemälde abstauben.

Beobachtungsplan:

07:00 Reinigungsdienst kommt
07:40 Reinigungsdienst geht
08:00 Gebäude wird geöffnet
10:00 Beginn der Führungen
10:20 Herabfallender Kronleuchter
verletzt alten, reaktionsschwachen
Besucher

10:40 Rettungsfahrzeug trifft ein
10:50 Rettungsfahrzeug fährt ab
10:51 Rettungsfahrzeug überführt
Passanten

10:52 Rettungsfahrzeug nimmt Pas-
santen mit

12:00 Ein Teil des Personals macht
Mittagspause

14:00 Alarmanlage wird erprobt

18:00 Letzte Führung wird beendet

18:50 Nachtwächter kommen

20:00 Gebäude wird geschlossen

21:40 Nachtwächter machen Rund-
gang

00:00 Geist von Herzogin Lauder-
dale erscheint

01:30 Erneuter Rundgang der Nacht-
wächter

06:00 Personalwechsel

Osterly Park House, Isleworth:
Ebenfalls ein Landhaus, aber mit
noch mehr Gemälden, die darauf
warten, regelrecht von den Wänden
gerissen zu werden.

Beobachtungsplan:

08:00 Gebäude wird geöffnet
08:10 Die ersten Besucher kommen
09:20 Gärtner kommen
10:00 Hecken werden geschnitten
10:20 Gärtner stürzt von Leiter
11:00 Parkwächter macht Rundgang
12:00 Mittagspause der Gärtner
13:00 Mittagspause des Parkwächters
16:00 Nichts Besonderes
17:50 Nachtwächter kommen
18:00 Gebäude wird geschlossen
20:00 Rundgang der Nachtwächter
21:00 Polizeistreife kommt
23:00 Erneuter Rundgang der Nacht-
wächter
00:00 Geisterstunde beginnt
00:40 Verdächtiges Geräusch aus
Gebäude
01:00 Geisterstunde ist beendet
01:30 Neuerlicher Rundgang der
Nachtwächter
03:00 Letzter Rundgang der Nacht-
wächter
06:00 Personal wird gewechselt
Suterby's, Bond Street: Um hier
einzubrechen, braucht's einen Fen-
sterputzer.

Beobachtungsplan:

06:00 Austausch der Wachen
07:00 Reinigungsdienst trifft ein
07:02 Putzfrau trifft verspült ein
09:00 Auktionshaus wird geöffnet
10:30 Erste Versteigerung findet statt
13:30 Zweite Versteigerung findet
statt
14:00 Austausch der Wachen
15:40 Wachpersonal faßt Dieb
15:50 Polizei trifft ein
15:52 Polizei nimmt Verhaftung vor
15:54 Polizei fährt ab
16:30 Auktionshaus wird geschlos-
sen
19:00 Wachpersonal macht Rund-
gang
22:00 Nachtwächter kommen
00:00 Nachtwächter machen Rund-
gang
03:30 Polizeistreife kommt
Chiswick House, Turnham Green:
Ein Gebäude wie ein römischer Tem-
pel. Dort befinden sich zahlreiche
Gemälde, Statuen und Vasen, die un-
bezahlfar sind.
Beobachtungsplan:
09:00 Reinigungspersonal trifft ein

09:30 Maurer kommen
09:34 Maurer beginnen mit Sanie-
rung

10:00 Gebäude wird geöffnet

10:20 Reinigungspersonal verläßt
Gebäude

11:00 Erste Führung beginnt

11:02 Ein Besucher kommt zu spät
zur Führung

11:04 Besucher geht verärgert weg

12:00 Gebäude wird geschlossen

16:00 Gebäude wird wieder geöffnet

17:00 Maurer verlassen Gebäude

18:00 Letzte Führung wird beendet

18:02 Nachtwächter kommen

18:06 Gebäude wird geschlossen

21:30 Rundgang der Nachtwächter

23:30 Neuerlicher Rundgang der
Nachtwächter

01:40 Es beginnt zu regnen

03:00 Letzter Rundgang der Nacht-
wächter

05:58 Personalwechsel

05:59 Nachtwächter verlassen Ge-
bäude

**British Museum, Great Russel
Street:** In diesem Museum befinden
sich der Stein von Rosetta und zwei
der vier Originale der Magna Charta.
Das muß man einfach haben.

Beobachtungsplan:

08:00 Reinigungsdienst trifft ein
08:20 Wachpersonal macht Rund-
gang
10:00 Museum wird geöffnet
10:01 Die ersten Besucher kommen
10:20 Lehrer mit Schülergruppe be-
sucht Museum
10:30 Lästiger Schüler löst Alarman-
lage aus
10:32 Lehrer mit Schülergruppe wird
des Hauses verwiesen
11:00 Sanierungsarbeiten werden be-
gonnen
13:36 Polizeistreife kommt
14:00 Wachpersonal macht Rund-
gang
15:50 Es beginnt zu regnen
17:00 Gebäude wird geschlossen
17:01 Wachpersonal wird verstärkt
19:10 Rundgang eines Nachtwäch-
ters
20:10 Pizzawagen hält vor Hauptein-
gang
20:11 Pizzawagen fährt ab
23:30 Rundgang der Wachen
01:40 Polizeistreife kommt
03:40 Letzter Rundgang der Wachen
06:00 Nebel zieht auf
Natural Museum, Cromwell Road:
Hier vermodern nur Saurier, Insek-
ten, Mineralien. Wer jedoch einen
Abnehmer finden kann, scheffelt
auch mit diesem Zeug Kohle – sonst:
Finger weg!

Beobachtungsplan:

07:40 Verkehrsstau in der Cromwell
Road
08:00 Die Wachen werden ausge-
tauscht
10:00 Museum wird geöffnet
11:30 Kommen und Gehen der Besu-
cher
14:00 Nichts Besonderes
18:00 Museum wird geschlossen
20:00 Personalwechsel
21:30 Rundgang der Nachtwache
23:00 Nichts Besonderes
02:20 Nichts Besonderes
03:30 Polizeistreife kommt

04:50 Rundgang der Nachtwache
National Gallery, Trafalgar Square: Ein ganz normales Museum mit wertvollen und weniger wertvollen Gegenständen.

Beobachtungsplan:

07:59 Austausch der Wachen
08:00 Reinigungspersonal beginnt mit Arbeit
09:59 Besucher drängen sich vor Gebäude
10:00 Galerie wird geöffnet
12:00 Kein großer Besucherandrang
14:00 Starker Besucherandrang
16:00 Nichts Besonderes
18:00 Gebäude wird geschlossen
20:00 Personalwechsel
21:10 Rundgang der Wachen
23:50 Polizeistreife kommt
02:20 Alles ist ruhig
03:10 Rundgang eines Nachtwächters
04:30 Alles ist ruhig

Victoria & Albert Museum, South Kensington: Ein Museum mit sehr wertvollen Gegenständen aus der viktorianischen Zeit.

Beobachtungsplan:

07:00 Reinigungsarbeiten beginnen
08:00 Schichtwechsel der Wachen
10:00 Museum wird geöffnet
11:30 Historikerdelegation aus der Sowjetunion trifft ein
13:00 Nichts Besonderes
13:30 Historikerdelegation reist ab
15:15 Kommen und Gehen der Besucher
18:00 Museum wird geschlossen
20:00 Austausch der Wachen
21:30 Erster Rundgang der Nachtwache
23:30 Zweiter Rundgang der Nachtwache
01:30 Dritter Rundgang der Nachtwache
03:20 Polizeistreife kommt
04:10 Letzter Rundgang der Nachtwache
06:00 Nichts Besonderes

Bank of England, City of London: Das Ziel jedes Bankräubers. Tausende von Alarmanlagen, weil im Safe sehr viele Goldbarren herumliegen. Eine Aufgabe für absolute Profis.

Beobachtungsplan:

06:00 Gebäudereinigungspersonal trifft ein
06:30 Polizeistreife kommt
07:40 Geldtransporter fährt vor
07:50 Geldtransporter fährt ab
07:59 Austausch der Sicherheitsbeamten
08:01 Zwei Sicherheitsbeamte stellen sich vor den Haupteingang
09:00 Bank wird geöffnet
10:30 Polizeistreife kommt
12:00 Bank wird geschlossen
13:30 Nichts Besonderes
16:00 Bank wird geöffnet
17:20 Geldtransporter fährt vor
17:30 Geldtransporter fährt ab
18:20 Polizeistreife kommt
18:30 Bank wird geschlossen
20:00 Austausch der Sicherheitsbeamten
22:20 Polizeistreife kommt
01:30 Nachtwächter macht Rundgang um Gebäude
03:40 Penner setzt sich auf Stufen des Einganges

04:20 Polizeistreife vertreibt Penner
04:40 Alles ist ruhig

Tower of London, City of London: Hier befinden sich die Kronjuwelen und die Imperial State Crown. Wieder mal nur für Profis geeignet.

Beobachtungsplan:

06:00 Beefeaters (Wächter) marschieren auf
07:00 Beefeaters machen Rundgang
08:30 Touristen füttern Raben vor Tower
09:00 Erste Führung durch den Tower beginnt
09:30 Polizeistreife kommt
10:00 Beefeaters machen Rundgang
11:30 Kommen und Gehen von Besuchern
14:40 Zweite Führung durch den Tower beginnt
16:00 Beefeaters machen Rundgang
18:00 Tower wird geschlossen
18:01 Nachtwächter kommen
19:10 Polizeistreife kommt
20:20 Beefeaters machen Rundgang
23:30 Kein besonderer Vorfall
02:40 Beefeaters weisen alten Penner vom Gelände
04:33 Polizeistreife kommt
04:40 Alles ist ruhig

Walrus & the Yellow Shades: Ein Lokal zum Knüpfen von neuen Kontakten.

Mrs. Parker: Bei ihr stehen hochwertige Statuen. Die Kundschaft hat wohl zuviel Geld.

Mr. Maloya: Dieser Mann verdient seine Brötchen mit dem Verkauf von Lederwaren. Sein Geschäft sieht jedenfalls so aus. Ob er noch etwas anderes macht?

Mr. Pooley: Ein sehr seriöser Herr, der sehr wahrscheinlich seine Ware aus illegalen Kreisen bezieht. Hier kann man seine geklauten Objekte verschachern.

Victoria Station: Das ist Londons berühmtester Bahnhof.

Lisson Grove 17: Eine nette Wohngegend.

Sabien Pardo: Cool.

In der letzten Ausgabe wiesen Euch zwei fähige **Canonfodder**-Spezialisten den Weg durch die ersten sieben Missionen – Bert Eberhardt wird Euch nun die Missionen acht bis zwölf näherbringen:

Mission 8 1/4: Zuerst ein paar Sekunden warten (in dieser Zeit kilt sich ein Bazookamann), bevor man in einer Blitzaktion zum Strand vordringt. Dort erst den Bazookamann, dann die Häuser vernichten. Nun kann man sich in aller Ruhe die übrigen Feinde vornehmen. Anmerkung: Da die Situation am Strand recht brennend ist, sind Verluste normal. Vorsicht mit feindlicher Guerilla! Am besten aus der Distanz vernichten.

Mission 8 2/4: Sofort den Bazookamann auf dem Bunker ausschalten und mit allen Männern hinter dem Haus rechts oben in Deckung gehen. Nun einen Mann aus dem Trupp mit allen Waffen ausrüsten und das Gebiet von außen (im umgekehrten Uhrzeigersinn) umgehen. Die daraufhin erscheinenden Bazookatypen töten und das Gebiet um die Kanone

herum säubern. Schließlich in die Kanone einsteigen und den Rest erledigen.

Mission 8 3/4: In dieser Phase ist keine besondere Taktik nötig.

Mission 8 4/4: Erst das obere Plateau reinigen, dann in den Jeep steigen und nach rechts unten in den Fluß fahren. Den sinkenden Wagen so schnell wie möglich verlassen und den Rest erledigen.

Mission 9 1/2: Hier sollte man die Feinde mit ihren eigenen Waffen schlagen. In den Jeep einsteigen und immer um die Insel herumfahren (bei der Gelegenheit kräftig Söldner überfahren). Früher oder später zerballern die Kanonen fast alle Häuser und manchmal auch sich selbst (wenn man dicht genug an ihnen vorbeifährt). Die übrigen könnt Ihr Euch zu Fuß vornehmen.

Mission 8 2/2: Herumliegende Munition einsammeln und auf die kleine Insel im Nordosten schwimmen. Hier den ersten Geschützturm mit der Bazooka zerstören, dann sofort zur rechts gelegenen Landzunge und den zweiten Geschützturm mit einer Granate vernichten (diese Stelle ist recht schwer zu schaffen). Anschließend Munition holen, zur etwas größeren Insel schwimmen, um den Geschützturm im Nordwesten und danach den im Westen mit der Bazooka zu zerstören. Jetzt in den eigenen Turm einsteigen und den Rest wegblasen. Danach auf die Insel im Süden schwimmen, die sichtbaren Geschütztürme mit den letzten Bazookaschüssen ausschalten und ganz links außen (damit man unbemerkt an den Türmen vorbeikommt) zum untersten Landstück schwimmen. Dort nach rechts marschieren und dabei die restlichen Türme mit Granaten sprengen.

Mission 10 1/5: In dieser Phase heißt das Zauberwort Schnelligkeit. Zieht mit zwei Männern los und zerstört so schnell wie möglich die gegnerischen Gebäude. Achtung! Vergeßt die beiden Männer rechts unten nicht!

Mission 10 2/5: Sofort aus dem Staub machen! Am besten stellt Ihr Eure Männer hinter der Brücke ab. Schickt lieber nur Ein-Mann-Trupps los (werden sonst zu schnell getroffen). Knöpft Euch die andere Seite der Schlucht von drüben vor!

Mission 10 3/5: Keine besondere Taktik nötig.

Mission 10 4/5: Werft Euch zuerst mit dem gesamten Trupp hinter dem rechten Stahlbunker in Deckung. Tja, und nun heißt es, mit einem einzigen Mann sämtliche Gebäude zu sprengen!

Mission 10 5/5: Zuerst die Kanone, die auf Euch zielt, vernichten, bevor Ihr so schnell wie möglich zum Panzer (rechts oben) flüht und einsteigt. Der Rest dürfte kein Problem mehr sein.

Mission 11 1/3: Keine besondere Taktik nötig.

Mission 11 2/3: Die ersten beiden Männer als Selbstmordkommando losschicken, um in erster Linie die

Geschütztürme, die sich in der Nähe des Panzers befinden, zu vernichten. Nun zum Panzer durchkämpfen, das Gebiet säubern und anschließend einen Teil des Schutzwalls, in dem sich der Eingeborene befindet, zerstören – dieser läuft, so Ihr ihn nicht zufällig umgieret habt, zurück in sein Haus.

Mission 11 3/3: Schnappt Euch den Hubschrauber und fliegt zu den feindlichen Kanonen. Am einfachsten lassen sich diese in Trümmer legen, wenn Ihr sie, durch ein Waldstück geschützt, mit Granaten bombardiert.

Mission 12 1/6: Schnell in die rechte untere Ecke flitzen und den Panzer schnappen. Das Auto schaltet Ihr mit einem gezielten Bazookaschuß vor den Bug des Fahrzeugs aus. Mit dem Panzer sollte es dann ein leichtes sein, den Rest zu zerbröseln.

Mission 12 2/6: Ab in den Panzer und alles wegpusten. Danach mit einem Mann ins Wasser springen und die Barrikade, die vom Bazookamann zerstört wird, von schräg rechts anschwimmen. Die Mission gilt als erledigt, sobald Ihr alle Gegner gekillt habt, ohne daß von unten neue Feinde nachrücken konnten.

Mission 12 3/6: Zum Hubschrauber (rechts oben) vorkämpfen und nach rechts unten fliegen. Sprengt die Kanone und die Waldhütte (unbedingt notwendig, da Ihr sonst zu viele Söldner zu bekämpfen habt), bevor Ihr nach links unten düst, um dort auf der Lichtung neben dem Panzer zu landen. Steigt um in das Kettenfahrzeug und schickt den Rest zur Hölle.

Mission 12 4/6: Zum Hubschrauber vorkämpfen und mit ihm nach rechts oben tuckern (Platz zwischen den Schneemännern). Unter dem rechten Schneemann findet sich eine kugelsichere Weste. Zum Panzer durchschlagen (links) und sofort die Kanone (links oben) abknallen. Der Rest ist einfach (Achtung! Niemand darf überleben!).

Mission 12 5/6: Sofort die Kanonen (links oben, links unten) eliminieren. Danach in einer Blitzaktion zum Geschützturm vorkämpfen und so schnell wie möglich den Panzer in die Luft jagen. Schließlich alle Gegner um den Präsidenten vernichten, den Hubschrauber holen, Präsi einladen und ihn zum Sanitätszelt (links unten) bringen.

Mission 12 6/6: Zuerst das ganze Team ins seichte Wasser stellen (am rechten Rand der Insel). Mit einem Zweierteam sofort zum noch nicht gestarteten Hubschrauber (rechts) flitzen und selbigen vernichten (die Leute im Wasser gehen dabei Rückendeckung). Zerstört ein paar der feindlichen Kanonen, bevor Ihr in die eigene klettert und damit alle feindlichen Gebäude, außer der Fabrik, in Schutt und Asche legt. Feuer jetzt so lange knapp über die Tür der Fabrik, bis diese endlich nachgibt. Dann noch schnell die restlichen Soldaten töten, und das war's auch schon!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Ihr von der endlosen Tasten-drückerei, die bislang erforderlich war, um bei **Mortal Kombat** den roten Lebenssaft über den Screen spritzen zu sehen (AJ 2/94), schon dicke Wasserblasen an den zarten Fingerkuppen? Dann ist für Eure stark lädierten Gichtkrallen jetzt, dank Andreas Müller, Schonung angesagt: Sobald Ihr vom Programm vor die Wahl zwischen Spielstart und Optionsmenü gestellt werdet, müßt Ihr nur noch CHEAT eingeben, die Return-Taste drücken, DULLARD einhacken, Return betätigen und gleich noch mal DULLARD tippen, gefolgt von der Return-Taste – das ist alles! Auf dem Bildschirm erscheint daraufhin ein weiterer Menüpunkt, der den wohlklingenden Namen „CHEAT MODE“ trägt und auch dem schmalbrüstigsten Freizeittraufbold neben gewünschter Aktivierung des Blut-Cheats alles, was die Knochenbrecherei einfacher gestaltet, zu bieten hat. Na, dann mal Hals- und Kieferbruch!

Wie im Testbericht zu **Missiles over Xerion** (AJ 3/94) erwähnt, läßt sich ein Großteil der Features des Trainermodes erst nach Eingabe eines Paßworts nutzen. Dummlicherweise erhält man dieses erst, nachdem man bereits alle Levels gemeistert hat und eigentlich ja gar keine Trainerunterstützung mehr benötigt! Um diesem beklagenswerten Mißstand ein Ende zu bereiten, warfen wir uns in Sack und Asche und rutschten bei den Programmierern so lange bittend und flehend auf dem Fußboden herum, bis diese schließlich ein Einsichen mit uns armen Joker-Redakteuren zeigten und den mysteriösen Code rüberwachsen ließen. Hier also die Rettung aller gescheiterten Städteverteidiger: Das Paßwort lautet TRAI-

NERON – da soll noch einer sagen, wir würden nicht alles für unsere Leser tun...

Wer wissen will, wo in **Bubba 'n' Stix** das Stöckchen hängt, sollte sich mal die von Andreas Meyer ausgeknobelten Stage-Codes vorknöpfen:

Stage 2: 16QTJQ7GLZ
Stage 3: ?FVN4QRCXM
Stage 4: R9CGRB8XXG
Stage 5: P!177GS3DP

Und weil wir gerade beim Thema Levelcodes sind, schieben wir auch gleich noch Heinz Biskups Codes zu **Cyberpunks** nach:

Level 2: 471174
Level 3: 159361
Level 4: 066990
Level 5: 135642

Hiermit überreichen wir Simon Ohlsen feierlich den Samurai-Zahnstocher in Gold für die schnellste Durchquerung der **Second Samurai**-Levels – alle zweiten Sieger erhalten als Trostpreis seine Levelcodes:

Level 2: BOIWNTID
Level 3: NWKOWWDR
Level 4: JDFRQMK6
Level 5: WL4VHQQP
Level 6: 64GXSLB6
Level 7: 5ION23JG
Level 8: VC2J53KM
Level 9: E2SJEOZW

Den letzten Beitrag unserer Reihe „Codes bis zum Abwinken“ liefert Holger Lange, der seine mausgesteuerte Murre sicher durch die 100 Welten von **Oxyd Magnum** gesteuert hat (siehe Tabelle).

Ob die Programmierer mit der Taufe der **Cyberpunks** auf die dümmlichen Namen Bee, Gee und Raa ihre Vorliebe für Kastraten-Bands zeigen wollten, wird wohl für immer ihr Geheimnis bleiben, daß jedoch die Anfangsbuchstaben der

Oxyd magnum

81: 1231 5524	PRIMITIVELAND	51: 1712 9395	BIG LABYRINTH
82: 9824 2163	OUT THE DOOR	52: 7837 8689	DEFECTIVE DOORS
83: 8969 3796	HOVER ROOM	53: 2332 6211	WOODEN PONTON
84: 1234 3596	CRACKS	54: 9562 6932	GOLF
85: 9325 5867	SWAMP OF BALLS	55: 6816 5383	PULLER PATH
86: 8765 9199	TRY IT AGAIN!	56: 8672 9336	BILLIARD
87: 9654 9284	JAW	57: 6419 4675	FLY BY LIGHT
88: 3122 2519	LAND OF THE DOORS	58: 8622 3238	LIGHT & DOORS
89: 6334 3665	WHAT'S THAT?	59: 6481 1274	WORK OR THINK!
10: 4822 2617	MEDITATIONSLANDSCHAFT	60: 8841 1666	MEDITATIONSLANDSCHAFT
11: 4459 8444	WABLES & MOUNTAINS	61: 8799 3986	WATER WHEELS
12: 3578 7325	LASER ROOM	62: 9186 9662	KILLING DOORS
13: 6889 9948	MOVING PUZZLES	63: 9826 2957	THE HUNT
14: 8881 5926	BLACK OR WHITE	64: 8333 3677	THE RED ROOM
15: 1323 6967	WHERE IS IT?	65: 8988 2818	SEED MAILING
16: 2462 9215	PULL ME!	66: 7556 2882	DEMOLITION PARTY
17: 4934 4163	SLIDE	67: 3648 5136	LAND OF THE BOMBS
18: 1187 6228	WHO'S THAT BALL?	68: 5698 8318	NO MONEY - NO FUN
19: 6567 8965	FLIPPER	69: 1535 2871	LAND OF THE RED NOSES
20: 2776 3196	MEDITATIONSLANDSCHAFT	70: 8887 9866	MEDITATIONSLANDSCHAFT
21: 3812 4217	LASER ROOM II	71: 4244 7856	LAND OF THE RIVER W.
22: 7822 8598	SWAMPLAND	72: 2762 3783	TIMMAN
23: 6587 8799	BLACK HOLES	73: 6721 4817	SWAMP & HILLS
24: 2852 7223	SNOWLAND	74: 6383 8948	THE LONG JUMP
25: 8688 2886	BEACONS ON ICE	75: 5914 7171	BLACK LAND
26: 9425 4986	ONEMAYS	76: 4768 2221	LAND OF THE BROWN P.
27: 8651 8668	HOVER DOORS	77: 2689 3418	POST OFFICE
28: 8699 3842	LAND OF IMPULSES	78: 1167 6687	SENSOR FIELDS
29: 9849 6681	YIN-YANG	79: 6942 1493	INVISIBLE DEATH
30: 8449 8947	MEDITATIONSLANDSCHAFT	80: 5863 2123	MEDITATIONSLANDSCHAFT
31: 6288 7948	HOOPERBALLS	81: 1718 9658	PUSHIT!
32: 6452 6776	BODYGUARD	82: 5311 3536	PULLER MAILING
33: 5846 8944	FOLLOW THE LIGHT	83: 4764 8135	GRAMARY
34: 1421 3476	PLUS & MINUS	84: 8697 9928	TURNTILES
35: 7623 1232	CURLING	85: 6591 4917	THE WALL
36: 2733 3386	LIGHT PASSENGERS	86: 1851 4128	SWAMPY ISLANDS
37: 1868 4278	TILT	87: 9628 4636	STEEPLE CHASE
38: 8329 8891	THE HIDDEN HOLE	88: 1655 8885	WOODLAND
39: 9945 4194	TENNIS	89: 1756 1768	MIRROR HOUSE
40: 4196 1156	MEDITATIONSLANDSCHAFT	90: 3449 3724	MEDITATIONSLANDSCHAFT
41: 7658 8783	LIGHT PASSENGERS II	91: 9989 8913	CLAUSTROPHOBIA
42: 8524 5124	BELT DRIVEN DOORS	92: 5758 7967	ISOLATION
43: 5287 6649	AMMUNITION DEPOT	93: 8811 8454	SHOGUN ISLAND
44: 5831 8289	ONLY BLACK	94: 4528 9582	SMITHY
45: 5789 9374	LAND OF THE FALLING	95: 4852 9617	FREE ME!
46: 1383 4195	CATCH THE KEY!	96: 7885 9932	HALL OF MIRRORS
47: 9616 9827	WATERSKI	97: 4313 4777	COIN IT!
48: 8986 2821	TRAP	98: 2886 1737	FIVE MINUTES
49: 9949 8654	THE MAGNETIC LAND	99: 7923 1845	TWIN ISLANDS
50: 3928 4938	MEDITATIONSLANDSCHAFT	100: 8278 5689	THE END

drei Kindergartenrambos, also B, G und R, zusammen mit dem linken Mousebutton und dem Feuerknopf des Joysticks gedrückt, einen Cheatmode aktivieren, hat uns Stefan Janak verraten. Wer diese Kombination an beliebiger Stelle im Spiel ausführt, wird nicht nur durch ein kurzes Flimmern des Bildschirmhintergrunds überrascht, sondern darf sich obendrein über folgende mit hilfreichen Funktionen belegte Tasten freuen:

F1 bis F5: Wählt eine Mission aus.
1 bis 4: Wählt ein Deck aus.
A: Ruft den automatischen Wachposten auf den Plan.
S: Aktiviert einen Schutzschild.
D: Verschafft den drei Knirpsen einen Roboter.
Z, X, C: Selektiert eine Waffe.
Linke Shift-Taste: Eine kleine

Bombe „säubert“ die Umgebung.

Da in der überarbeiteten Version **Assassin Special Edition** die Waldsequenz buchstäblich abgesägt wurde, ist mit ihr auch der in der ursprünglichen Fassung eingebaute Cheat dem gnadenlosen Rotstift der Programmierer zum Opfer gefallen. Den Jungs von Team 17 war allerdings klar, daß Assassin ohne Cheat wie Amiga ohne Joker sein würde, und so haben sie, wie Thomas Biehl uns gesteckt hat, in weiser Einsicht kurzerhand für Ersatz gesorgt: Wer seinen Helden ohne Zeitdruck und Lebensverlust durch die vier äußerst geräumigen Zonen steuern will, sollte einfach mittels Taste P in den Pausenmodus schalten, ANOTHERCHEATMODE einhacken, und schon ist die Sache geritzt!

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Wie Sebastian Wunderlich in **Ork** (Frage aus 1/94) endlich seinen Vogel bekommt, beschreibt Holger Kiesel:

Da entgegen Sebastians Ausführungen ganz rechts nicht mal eine Feder, geschweige denn ein ganzer Piepmatz zu finden ist, kann es sich eigentlich nur um den gefiederten Kerl ganz links handeln. Um diesen aus seinem Käfig zu befreien, muß man sich zuvor den Schlüssel, der etwas weiter oben hinter einer horizontalen Energiebarriere vor sich hin rostet, greifen. Der Schalter, mit dem sich die Barriere deaktivieren läßt, befindet sich noch eine Stufe weiter oben, vor einem Wandmonster. Leider läßt er sich nur mittels Diamant aktivieren! Dieser ist wiederum wie folgt zu erreichen: Ganz links, am Wandmonster vorbei, steht eine Startrampe. Dort muß nach oben geflogen werden, um im dahinterliegenden Graben den gesuchten Edelstein abzuwickeln. Sobald mit dem Schalter die Energiebarriere außer Betrieb gesetzt wurde, schnappt man sich den Schlüssel und legt ihn vor dem Vogel ab. Dieser flattert glücklich davon, um kurz darauf mit einem sehr wichtigen Gegenstand wiederzukehren...

Sascha „Sabathius“ Itzeck, seines Zeichens hochdekorierter **Space Hulk**-Terminator, zeigt Michael, wie man die Mission „Beneficial Icon Offoe“ zur Zufriedenheit aller Beteiligten beendet:

Bei der Einsatzbesprechung ist Michael anscheinend ein wichtiger Punkt zur Erfüllung seines Auftrags entgangen! Denn zusätzlich zu allen bereits erledigten Arbeiten gilt es, kurz vor der Teleporterzone ein kleines,

aber wichtiges Feld zu verteidigen. Dabei solltest Du möglichst vielen „Genestealern“ das Lebenslicht ausknipsen. Nimm Dich jedoch bei Deiner „Säuberungsaktion“ besonders vor Angreifern aus dem unteren Bereich des Hulks in acht: Diese müssen leider nur eine verdammt kurze Wegstrecke in Deinem Waffenbereich zurücklegen, um Dir schließlich einen recht unangenehmen Tod zu bereiten! Hast Du trotz aller Widrigkeiten eine recht hohe Anzahl an Feinden zur Hölle geschickt, solltest Du möglichst schnell in die Teleporterzone flüchten, die Schotten hinter Dir schließen und Dich in die Mitte der Zone stellen – das gesuchte Objekt muß dabei selbstverständlich in Deinem Besitz sein. Wenn Du alles beachtet hast, ist die Mission hiermit beendet. Möge Deine Suche nach Captain Lithonius von Erfolg gekrönt sein. Doch denke an die Worte des Imperators: Sei auf der Hut!

Wie der in **B.A.T. 2** geplante Raubüberfall auf die Bank von Massiglia zum reinsten Kindergeburtstag ausartet, verrät Euch Thomas Kempe:

Besorgt Euch als allererstes in der Bar neben dem Optiker (Zone TA1) die Datenbank, denn sie beschreibt Euch die Vorgehensweise beim Einbruch: Um die Außenmauer der Bank zu knacken, benötigt Ihr zwei bis drei Flaschen Ditroxyl. Dieses Zeug läßt sich für ein paar Kröten in der Apotheke, gleich neben dem Optiker, erstehen. Damit Ihr auch die Infrarotstrahlen der Alarmanlage erkennen könnt, müßt Ihr beim Optiker einen Kontaktlinsen-Codierer bestellen – gebt dem Brillenschmied einfach Eure Datenbank und laßt ihn den

Rest erledigen. Eine weitere Hürde auf dem Weg zum Tresor stellt eine Stimmenerkennungsanlage dar. Um die Elektronik des Systems zu überlisten, solltet Ihr im Elektrogeschäft des Touristensektors einen vokalen Resitutor samt Band kaufen. Fliegt mit diesem Ding zur Massiglia-Bank, vereinbart einen Termin mit Julius Massiglia und aktiviert, bevor Ihr sein Büro betretet, den vokalen Resitutor durch Einlegen des Bandes und Einschalten des Geräts. Die Stimme, die Ihr somit aufgenommen habt, muß schließlich nur noch vor dem Stimmenerkennungssystem abgespielt werden, und schon steht Ihr vor dem Tresor, der sich nach Behandlung mit ein paar Spritzern Ditroxyl problemlos öffnen läßt.

Daß es bei **Cannonfoder** nicht nur ums Überleben, sondern auch ums Überlegen geht, hat Andre anscheinend leider noch nicht begriffen, denn sonst hätte er Mission 19 sowie Mission 24, Phase 6, auch ohne Bernd Steinbruchs Hilfe auf folgende Art gemeistert:

Die drei großen Kreise, die es in diesen Missionen gibt, sind, wie man eigentlich hätte vermuten können, nicht nur zur Zierde da! Rückt also mit der gesamten Einheit nach Südwesten vor und plazierte ein bis zwei Soldaten in den Kreis vor dem Bunker. Dann zurück nach Norden und weiter bis zum Jeep. Dieser wird wie gewohnt weggeblasen, bevor Ihr auch in den zweiten Kreis ein bis zwei Männer beordert. Mit der restlichen Truppe geht's anschließend zum letzten Bunker. Dort wird einfach über den Kreis gelaufen, und oh, welch große Überraschung: Der Heli in der Mitte erhebt sich in die Lüfte und schwebt zur gerade aktivierten Teilgruppe. Steigt mit Euren Leuten in den Hubschrauber und erledigt den Rest aus der Luft.

FREEZER ECKE

Assassin Special Edition:

Die Anzahl der Leben Eures Helden könnt Ihr über Adresse C05C5E manipulieren. Wer gerne ein paar Sternchen mehr auf seinem Konto hätte, sollte sich doch mal Adresse C05E56 zu Gemüte führen. Timing-Probleme lassen sich durch Adresse C06028 (Minuten) und C06029 (Sekunden) aus der Welt schaffen. Ein paar zusätzliche Waffen könnt Ihr Euch durch folgende Adressen besorgen:

Robowalkers: C087C8
Proxim Mines: C087C9
Heat Seekers: C087CA
Flame Path: C087CB
Fire Storm: C087CC
Star Burst: C087CD

Die Power des Pulsasers läßt sich mittels Adresse C07AF9 in die Höhe schrauben.

Donk: Wer gerne ein paar Leben mehr hätte, sollte sich mal Adresse C156F5 vorknöpfen. Die Gems findet Ihr in C156F1. Der Wert der Shields steckt in Adresse C15777, die Anzahl der Bombs in C15779. Jump könnt Ihr mittels C1577B ändern, Float steht in C1577D.

Blob: Energietechnische Probleme lassen sich durch Adresse 152C7F beseitigen. Leben in Hülle und Fülle könnt Ihr Euch in Adresse C11F8F schreiben. Die Zeit arbeitet für Euch, wenn Ihr sie regelmäßig über Adresse 1DC9D7 manipuliert; wer hingegen lieber einen neuen Highscore erzielen will, kann sich die dazu fehlenden Punkte über Adresse C11F9A selbst verpassen.

Ishar 2: Wie man aus schlaffen Abenteurern stahlharte Superhelden zaubern kann? Na, mit folgenden Adressen:

	Geist	Körper	Vitalität
Charakter 1:	C1881E	C18826	C1868D
Charakter 2:	C1881F	C18827	C1868F
Charakter 3:	C18820	C18828	C18691
Charakter 4:	C18821	C18829	C18693
Charakter 5:	C18822	C1882A	C18695

Die Anzahl der Pfeile findet Ihr in Adresse C1A54A.

Dank, Dank und abermals Dank geht diesmal an Lars Knüppelholz, Peter Fischer, Martin Richter sowie Rayk Zimmermann.

KARTEN

ALIEN BREED 2

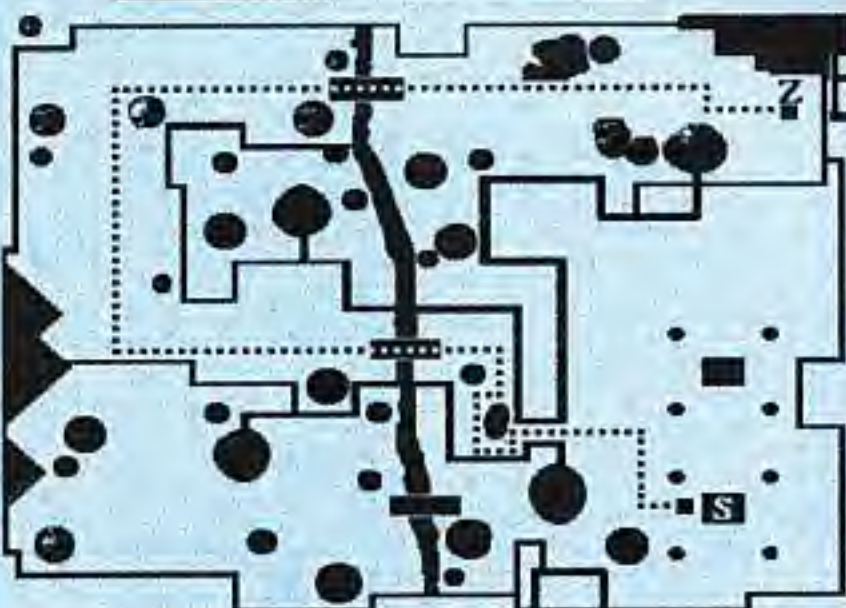
Diese exzellenten Karten zum zweiten Teil der Alienbrut hat uns großzügigerweise **Rolf Hammerschmidt** gestiftet. Unsere ergebensten Kratzfüße, Rolf!

**ALLE LEVELKARTEN ZU
TEAM 17'S
"ALIEN BREED II"
FÜR ALLE AMIGAS**

BEDEUTUNG DER ABKÜRZUNGEN:

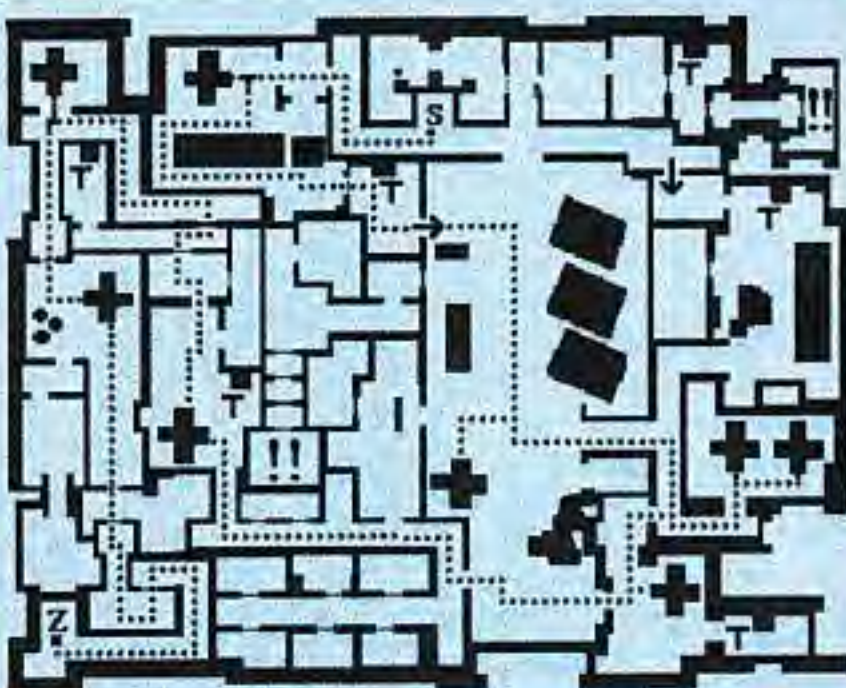
- E = EXTRALIFE
- Z = ZIEL-LIFT
- S = START-LIFT
- T = COMPUTER-TERMINAL
- !! = BESUCHENSWERTER RAUM
- ↔ = EINWEG-TÜREN

LEVEL EINS



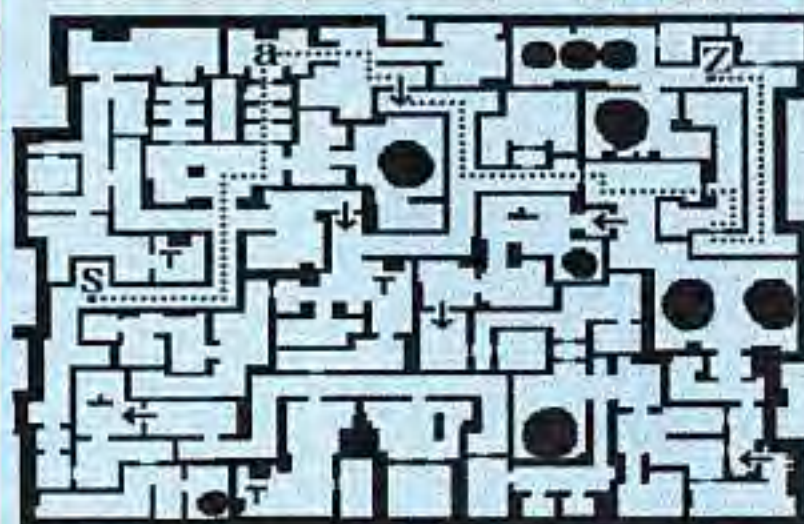
LEVEL ZWEI

+ = DIESE
DINGER
ABSCHIEßEN



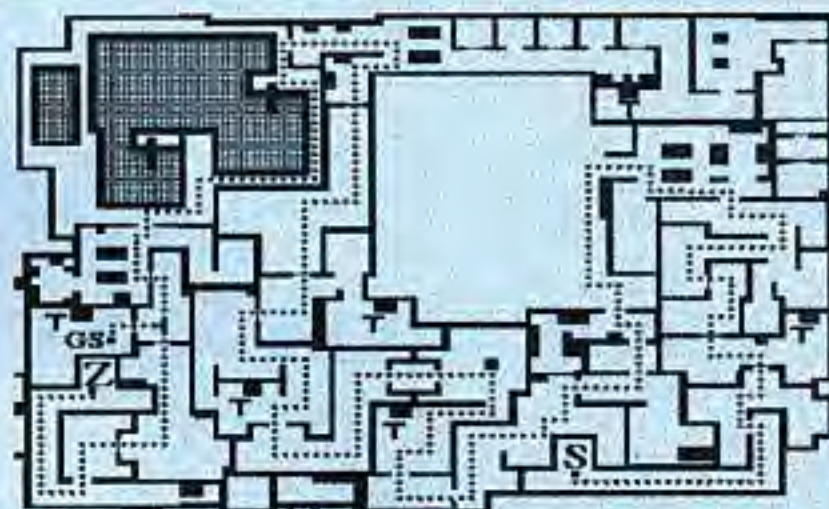
LEVEL DREI

3
TERMINAL 1



LEVEL VIER

GS = GOLD-
SCHLÜSSEL



LEVEL FÜNF

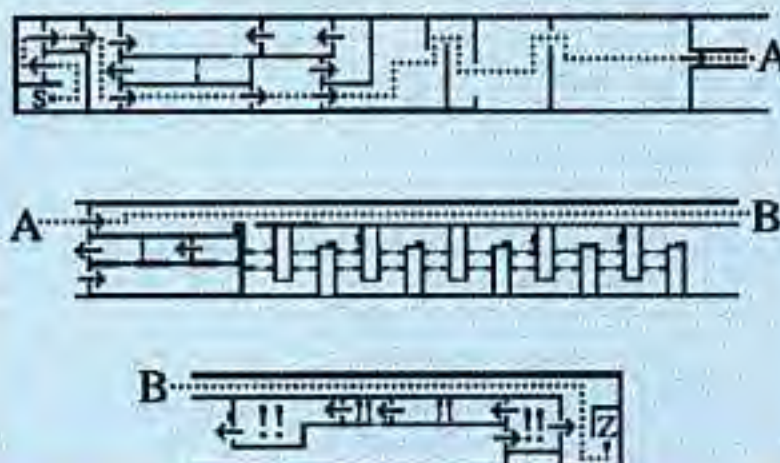
H
I
N
W
E
G

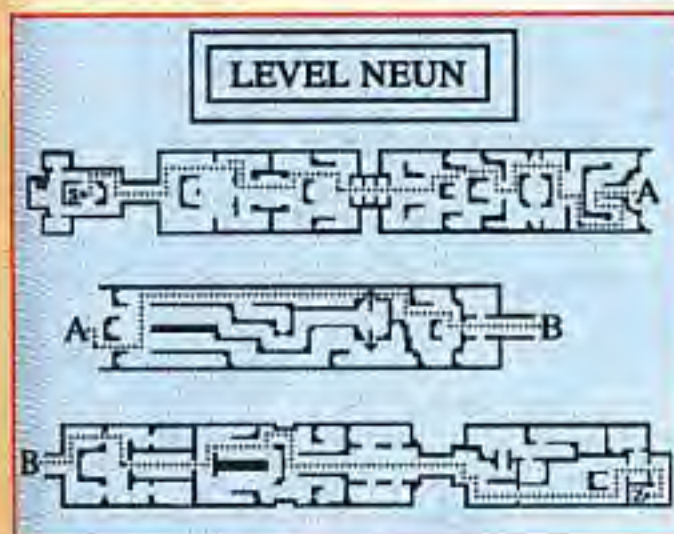
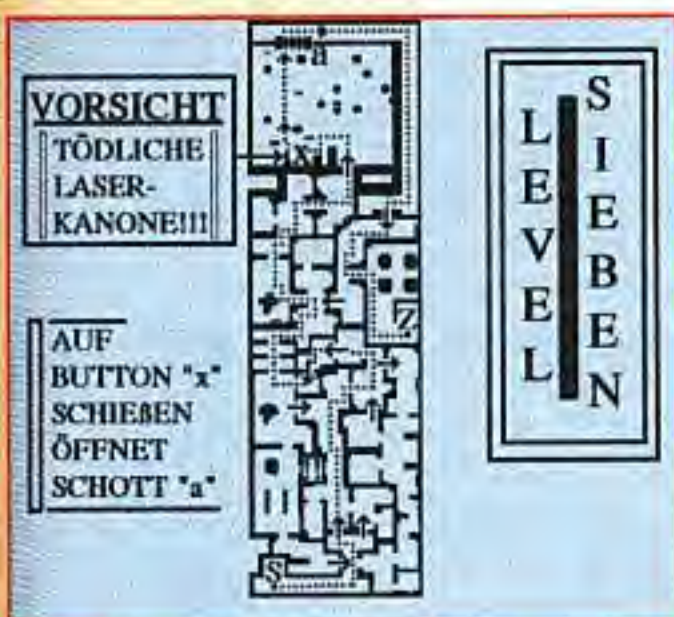


R
Ü
C
K
W
E
G



LEVEL SECHS





V.mö. = Vorbestellung möglich • dt. = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga
DM

A-Train /dt	85.95
Alien Breed 2 /dt	46.95
Ambermoon /dt	72.95
Anstoß /dt	67.95
Aufschwung Ost /dt	59.95
B17 Flying Fortress /dt	67.95
Battle Isle + Data Disk /dt	66.95
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47.95
Beneath a Steel Sky /dt	59.95
Big Sea /dt	51.95
Body Blows Galactic /dt	48.95
Brian the Lion /dt	58.95
Bubba 'n' Stix /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	66.95
Burntime /dt	68.95
Campaign 2 /dt	71.95
Cannon Fodder /dt	51.95
Chaos Engine /dt	47.95
Christoph Kolumbus /dt	73.95
Civilization /dt	78.95
Cool Spot /dt	53.95
Das Schwarze Auge /dt	73.95
Der Clou /dt	67.95
Der Schatz im Silbersee /dt	79.95
Die Siedler /dt	79.95
Disposable Hero /dt	46.95
Dogfight /dt	67.95
Dune 2 /dt	52.95
Elfmania /dt	54.95
Elite 2 - Frontier /dt	53.95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67.95
Formula 1 Grand Prix /dt	78.95
Goal 1 /dt	52.95
Goblins 3 /dt	71.95
Gunship 2000 /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt	69.95
Kings Table /dt	53.95
Liberation /dt	54.95
Lothar Matthäus /dt	64.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Magic of Endoria /dt	69.95
Mortal Kombat /dt	51.95
Mr. Nutz /dt	49.95
Naughty Ones /dt	47.95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59.95
Pizza Connection /dt	79.95
Puggsy /dt	58.95
Second Samurai /dt	58.95
Sensible Soccer '93 /dt	47.95
Simon the Sorcerer /dt	71.95
Skidmarks /dt	47.95
Software Manager /dt	V.mö.
Syndicate /dt	61.95
Syndicate Mission Disk /dt	V.mö.
Tornado /dt	59.95
Turrican 3 /dt	46.95
Uridium 2 /dt	47.95
Winter Olympics '94 /dt	63.95
Wiz 'n' Liz /dt	58.95
Zool /dt	46.95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49.95
2. Laufwerk 3,5"	139.—
Gravis Game Pad	33.95

Sonderangebote

Alien Breed Special Edition	21.95
Assassin Special Edition /dt	20.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29.95
F-16 Falcon /dt	25.95
F-16 Falcon Mission Disk 1 o. 2	21.95
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95
F-29 Retaliator /dt	28.95
Fighter Bomber /dt	21.95
Indiana Jones 3 /dt	36.95
Indianapolis 500 /dt	28.95
M1 Tank Platoon /dt	29.95
Mad TV /dt	36.95
North & South	21.95

Pirates ! /dt	24.95
Project-X /dt	23.95
Railroad Tycoon /dt	29.95
Secret of Monkey Island /dt	36.95
Silent Service /dt	29.95
Sim Ant /dt	35.95
Sim Earth /dt	35.95
Street Fighter 2 /dt	26.95
Turrican 1 oder 2 /dt	14.95
WWF European Rampage Tour	21.95
Wing Commander /dt	39.95
Wrestle Mania	21.95
Zool /dt	23.95

So

könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,- DM) oder per Vorkasse (+4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstraße 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 . 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

Alien Breed 2 /dt	53.95
Anstoß /dt	67.95
Body Blows Galactic /dt	52.95
Chaos Engine /dt	46.95
Der Clou /dt	67.95
Jurassic Park /dt	64.95
Naughty Ones /dt	47.95
Pinball Fantasies /dt	53.95
Rise of the Robots /dt	V.mö.
Second Samurai /dt	58.95
Seek & Destroy /dt	38.95
Simon the Sorcerer /dt	85.95
Star Trek	53.95
T.F.X. /dt	V.mö.
Zool /dt	46.95

CD³²

Alien Breed & Qwak /dt	45.95
Castles 2	53.95
Chambers of Shaolin /dt	54.95
Dangerous Streets /dt	58.95
Der Clou /dt	67.95
Disposable Hero /dt	53.95
Labyrinth of Time	46.95
Liberation /dt	54.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Microcosm /dt	94.95
Overkill & Lunar C /dt	53.95
Pinball Fantasies /dt	53.95
Pirates ! Gold /dt	58.95
Prey	V.mö.
Project X & F 17 Chall. /dt	45.95
Seek & Destroy /dt	47.95
Sensible Soccer '93 /dt	46.95
T.F.X. /dt	V.mö.
Trolls /dt	53.95
Whale's Voyage /dt	53.95
Zool /dt	53.95

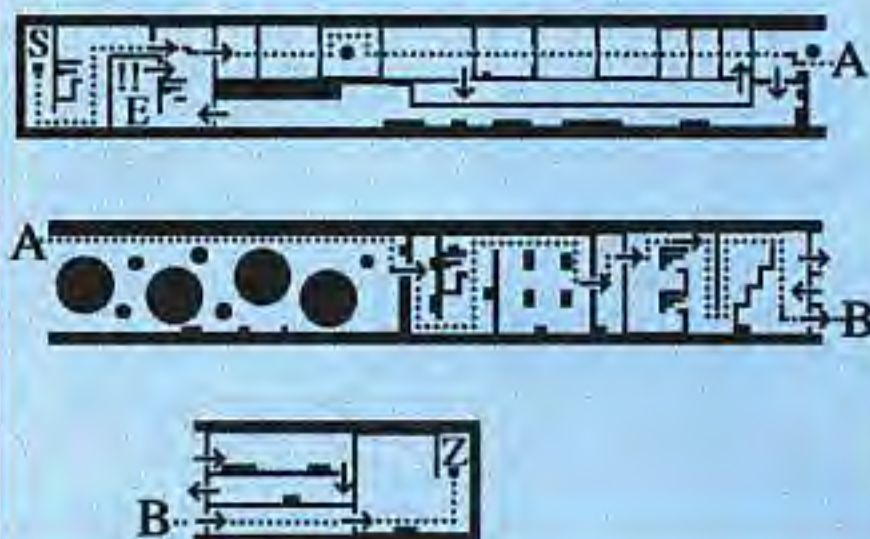
MEGA-HITS

Ambermoon /dt	73.—
Christoph Kolumbus /dt	74.—
Der Clou /dt	68.—
Die Siedler /dt	79.—
Elite 2 /dt	54.—
Mortal Kombat /dt	52.—
Mr. Nutz /dt	49.—
Pizza Connection /dt	79.—

KARTEN

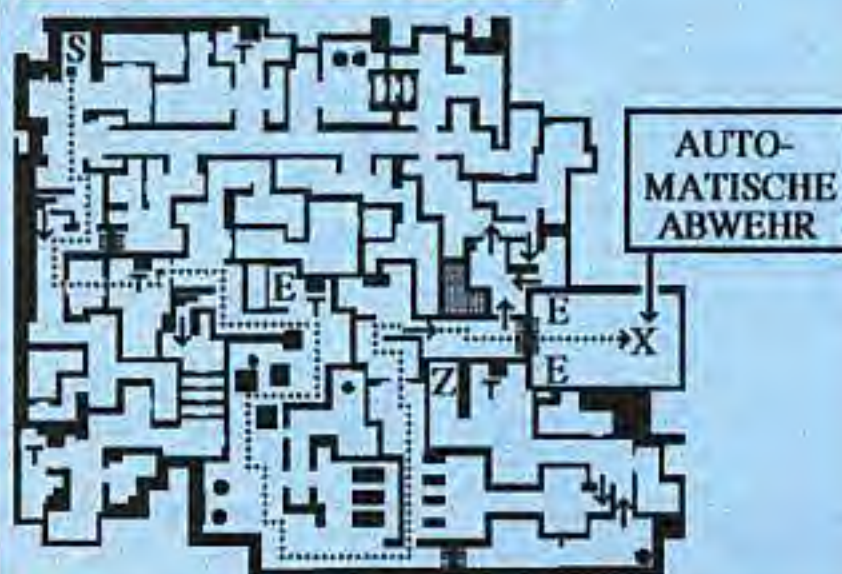
ALIEN BREED 2

LEVEL ELF



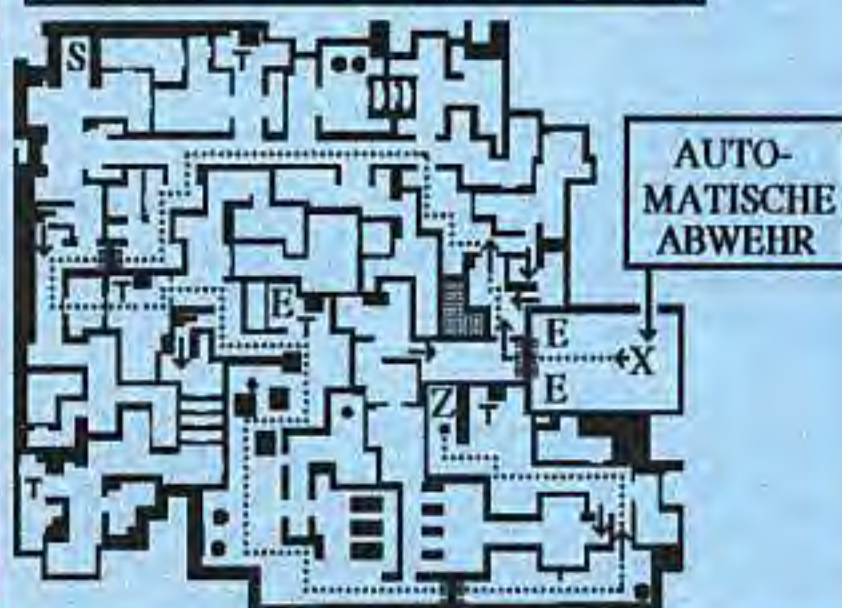
LEVEL ZWÖLF

a:weg zur automatischen abwehr

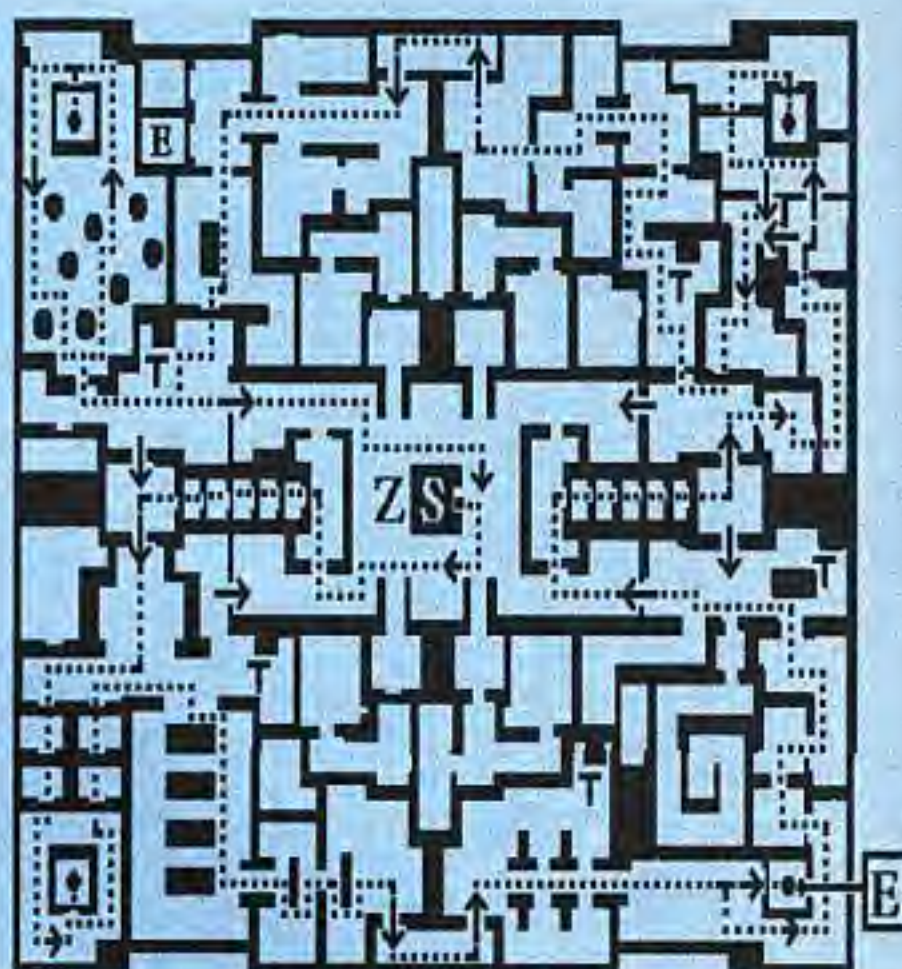


LEVEL ZWÖLF

b:weg von automatik-abwehr zum ziel-lift

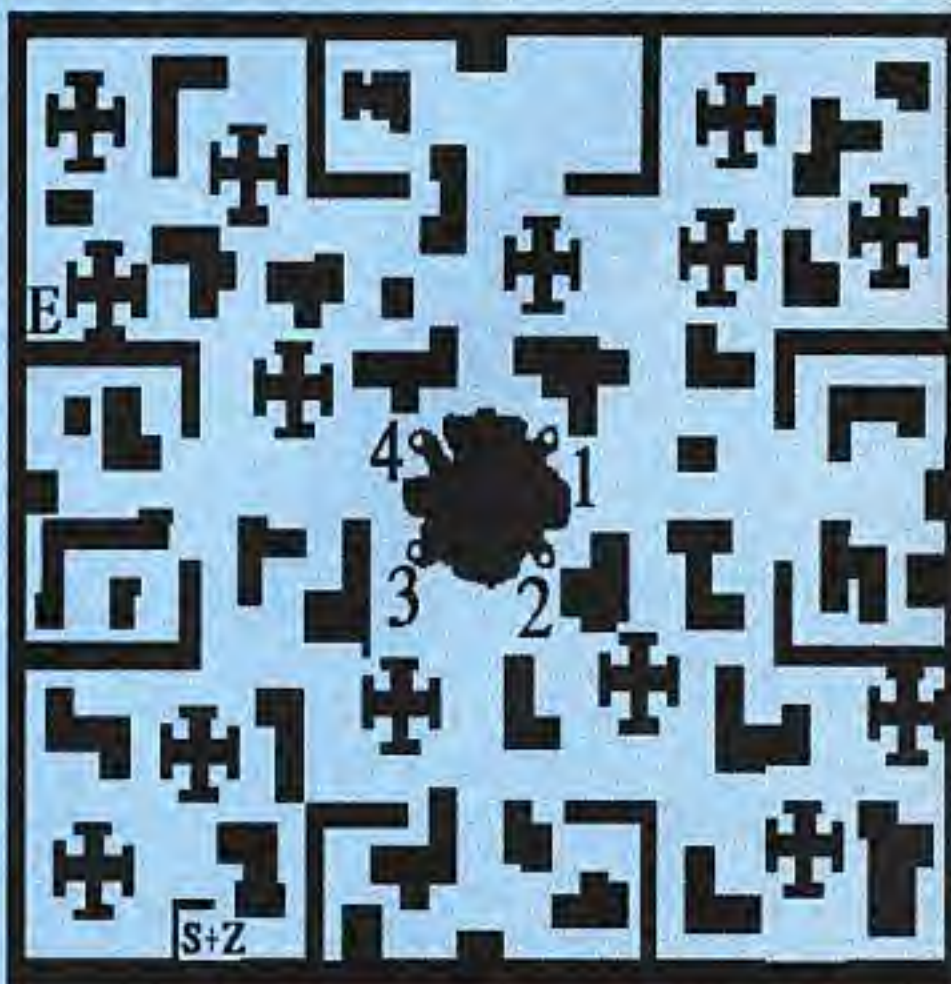


LEVEL DREIZEHN



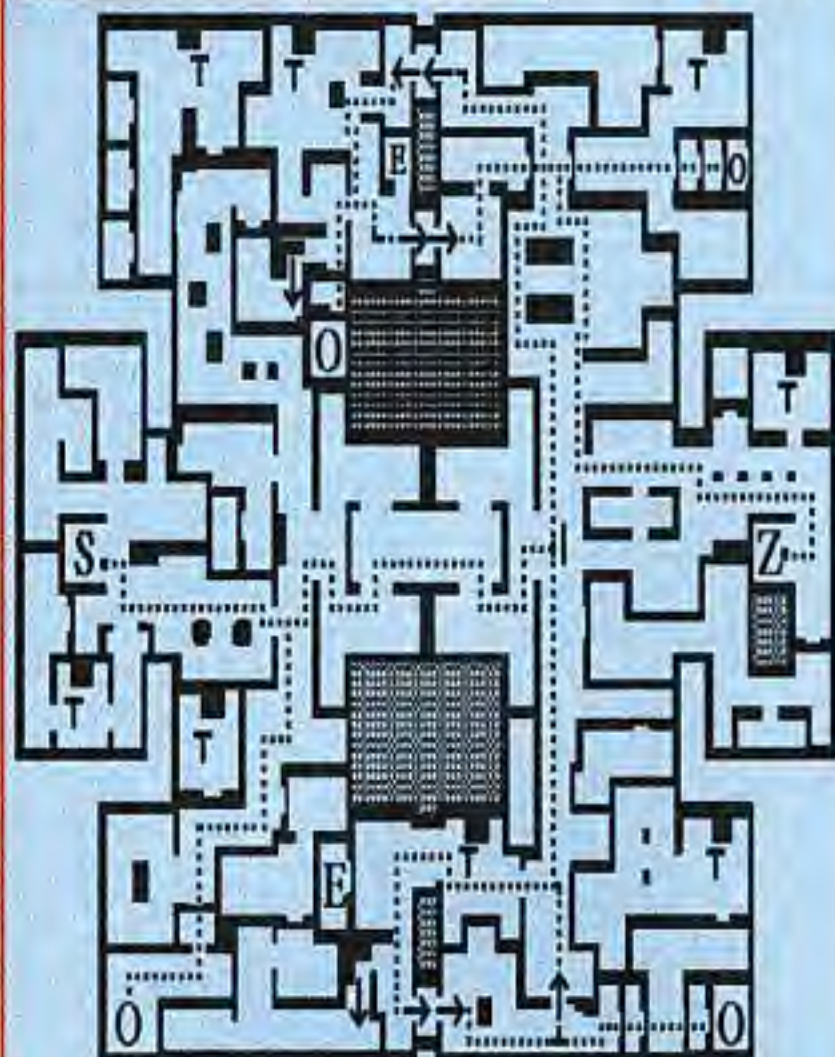
LEVEL VIERZEHN

KUGELN 1-4 ABSCHIEßEN!!!



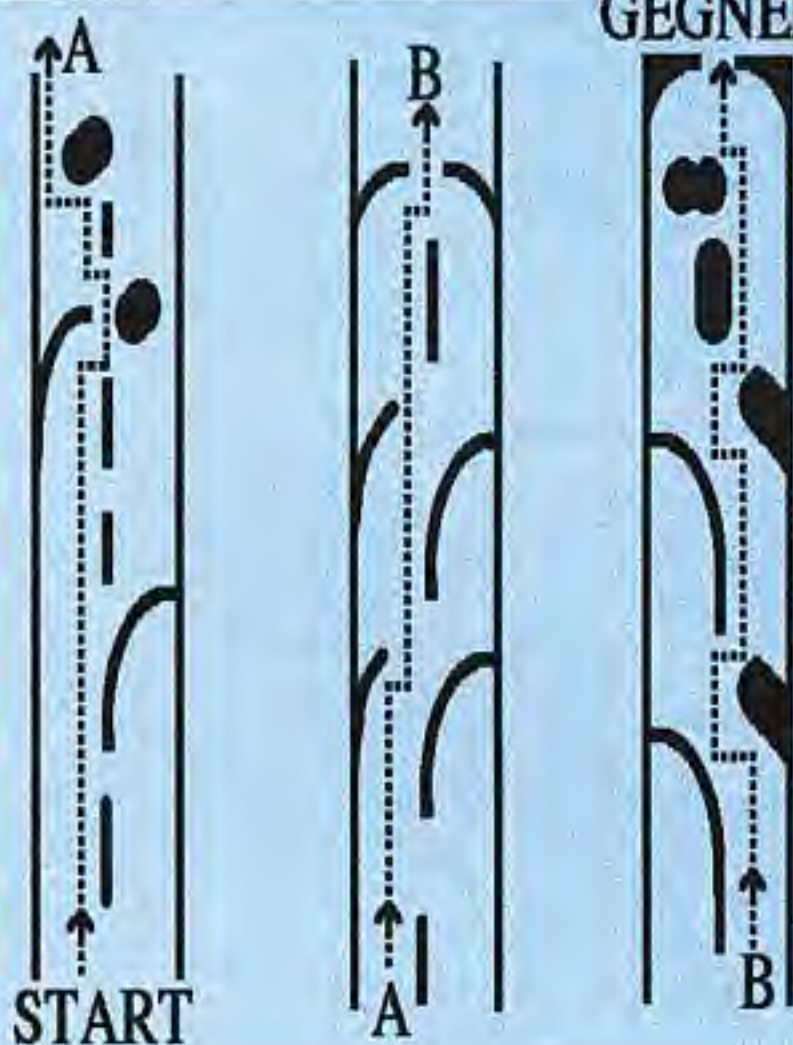
LEVEL FÜNFZEHN

O=BLAUE ORBS

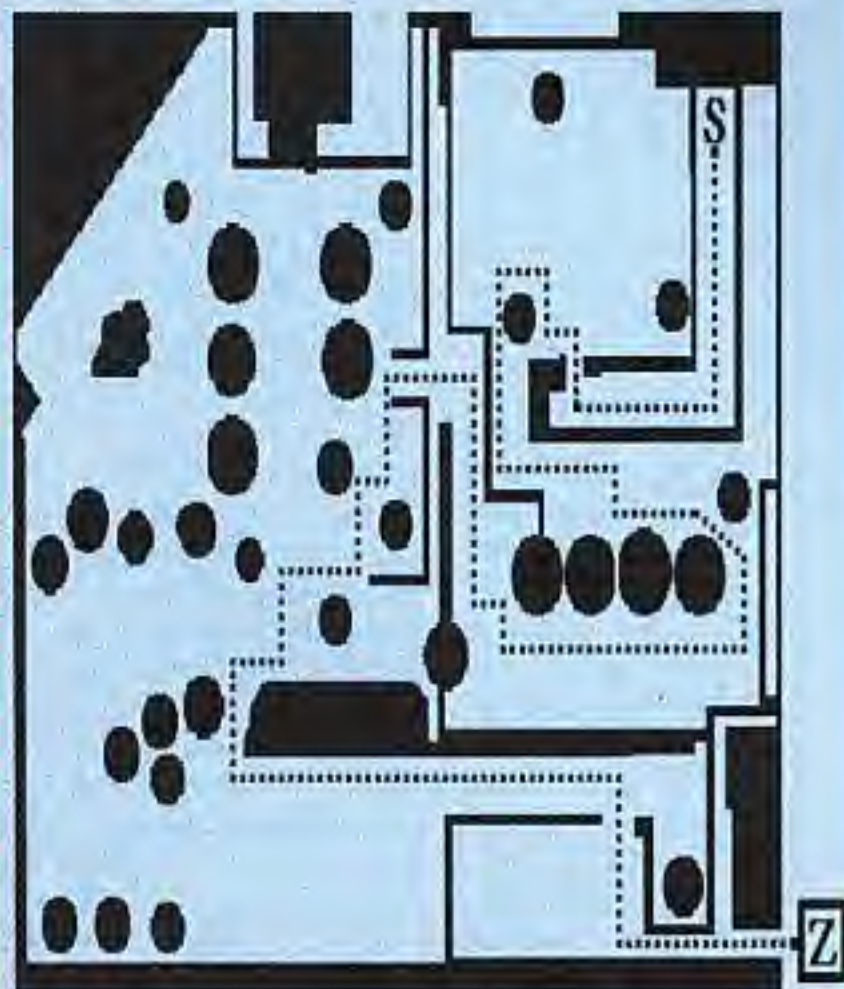


LEVEL SIEBZEHN

END-
GEGNER



LEVEL SECHSZEHN



bits + bytes
SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte

incl. Controller, 130 MB, RAM-Option

549,- DM

2,5" Festplatte

für z.B. A1200,

85MB SEAGATE

499,- DM

Speichererweiterung

A500 auf 1 MB

abschaltbar incl. Uhr

ab 59,- DM

Speichererweiterung

für A2000 2 MB/8 MB

ab 298,- DM

AD&D

Spielerhandbuch 39,80

Spielleiterhandbuch 38,00

Monster Kompendium 1 (dt.) 60,00

Monster Kompendium 2 (dt.) 38,00

Complete Handbooks je 35,00

(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)

Battletech (deutsch)

Battletech 3. Aufl. 59,00

Citytech 49,80

Astrotech 49,80

Geotech 29,80

Hardware Handbuch 3025 39,80

Hardware Handbuch 3031 39,80

Battletech Center

Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen

Tel. 0271/2 49 46

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...

57072 Siegen, Am Bahnhof 35

51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3

LÖSUNG

DER SCHATZ IM SILBERSEE

Tja, daß nicht alles Silber ist, was glänzt, ist ja allgemein bekannt – Simone Niederreiner wird jedoch mit ihrer Komplettlösung beweisen, daß außerdem auch nicht alles, was im Silbersee liegt, glänzt, oder so...

Kapitel 1

Old Firehand befindet sich an Deck eines Schiffes, als ein Tramp zwar nicht gerade die Katze aus dem Sack, dafür aber zumindest mal den Panther aus der Kiste läßt. Glücklicherweise ist dabei ein Stück Holz abgefallen, das wir uns umgehend unter den Nagel reißen. Mit diesem gefährlichen Schlagholz bewaffnet, begeben wir uns unterhalb der Kiste rechts in Position und braten der schwarzen Miezkatze ordentlich eins über, woraufhin diese ins Wasser stürzt und erschossen wird. Nachdem wir das Brett wieder an uns genommen haben, werden wir von Tante Droll und Mister Patterson in die Bar eingeladen. Der hinterlistige Colonel, der die Szene aufmerksam verfolgt hat, würde nur zu gerne wissen, was Tante und Patterson uns dort zu flüstern haben, und schickt uns deswegen den Schiffsjungen zum Spionieren hinterher. Um den Lauschangriff abzuwehren, krallen wir uns die Tasse von der Theke, füllen sie mit einem guten Schluck Tinte aus dem Tintenfaß auf dem Tresen und schütten die dunkle Brühe in den Putzeimer. Somit ist der Schiffsbengel erst mal beschäftigt, und wir können ungehindert ein kleines Schwätzchen halten. Mr. Patterson vertraut uns gegen Ende des Gesprächs ein wertvolles Messer zur Aufbewahrung an. Wir stopfen den edlen Rippenkitzler in unsere Tasche, verlassen die Bar, stiefeln auf dem Vordeck nach oben und nehmen den Eimer hinten in der Ecke in Gewahrsam; danach eilen wir flotten Schrittes in Kabine

Nummer drei. Der Schrank im Zimmer ist fast leer, nur eine Hutschachtel staubt vor sich hin, darin liegt – o Wunder – ein Hut mitsamt Schleier. Richten wir unser Augenmerk also lieber mal auf wichtigere Dinge, z. B. den herumstehenden Krug. Er ist bis zum Rand mit Wasser gefüllt, welches wir, weil uns gerade nix Besseres einfällt, in unseren Eimer kippen.

Als wir den Raum wieder verlassen möchten, kommt die Besitzerin und fragt erbost, was hier gespielt werde, aber mit der Erklärung, daß alles einem guten Zweck diene, gibt sie sich zufrieden und läßt uns zu Kabine Nummer zwei gehen. Dort wohnt Tante Droll, den wir überreden müssen, den Hut zur Tarnung aufzusetzen und so die Banditen abzulenken. Nachdem die Wache weg ist, kriecht Old Firehand in die Kiste, wird aber prompt erwischt und niedergeschlagen. Als er wieder zu sich kommt, fehlt das Messer, aber Tante Droll hat den Colonel gefangen genommen und bringt den Bösewicht zum Kapitän. Jetzt rennt der Maschinist aus der Tür und hechtet mit dem Ausruf „Wir sinken!“ ins Wasser. Das Faß in der Ecke wird noch schnell einkassiert, dann wird der Maschinenraum untersucht. Rechts in der Ecke liegt ein Kohleschieber, damit können wir die untere Feuerluke öffnen und das Feuer mit dem vollen Wassereimer löschen. Benutzt man nun das Faß an der oberen Luke, findet man darin das Messer, in einen Lappen eingewickelt. Flugs verbindet man den Lumpen mit dem Holzstück der Pantherkiste und stopft damit das Loch. Die Gefahr ist gebannt und das erste Kapitel somit beendet.

Kapitel 2

Nachdem Tante Droll gefangen genommen wurde, stehen wir wieder am Flußufer. In der

Bildmitte warten ein paar Kieselsteine auf uns, auch das Schilf findet unseren Gefallen, deshalb kassieren wir beides ein. Ein Bild nach rechts schnarchen die bösen Jungs, nur ein einsames Männchen bewacht den gefangenen Freund. Dieses wird durch einen geworfenen Kiesel abgelenkt, was uns auch noch die Waschbärmütze einbringt. Der Tante können wir noch nicht helfen, deshalb gehen wir ein Bild nach links, überqueren die Kreuzung und latschen nach links ins nächste Bild. Unserem Argusauge entgeht nicht, daß im Gebüsch ein Messer vor sich hin rostet, das wir uns natürlich sofort schnappen und damit nach links weiterlaufen. Sobald wir die Lichtung betreten, kommt ein Mann aus dem Zelt und erklärt nach längerer Debatte, daß er unbedingt eine Karte brauche, sonst finde er nicht aus dem Wald heraus. Mit dem Versprechen, ihm eine zu besorgen, verlassen wir die Lichtung und stiefeln zurück zur Kreuzung.

Diesmal geht's nach unten, wo im nächsten Bild eine Holzhütte steht. Die aufgehängte Wäsche wandert sofort in unsere Taschen, anschließend wird der Hund mit der Bibernütze beschäftigt und das Haus durch die Hundehütte betreten. Die Flasche Whiskey kommt uns gerade recht, trinken sollte man ihn allerdings nicht, denn nach drei Schluck ist unser Held bereits am Ende. Unter dem Bett gammelt noch ein Koffer rum, der auch gleich die Wäsche aufnehmen kann, nur schließen läßt er sich nicht. Also gehen wir zurück zur Lichtung und tauschen den Schnaps beim Händler gegen einen Gürtel ein, den wir sogleich um den Koffer schnallen. Wieder in der Hütte, kann man sich nun den Dachboden vornehmen, die Dachluke muß dazu nur mit dem Koffer benutzt werden. Das Brot, das in einer Schachtel vor sich hin schimmelt, wird ebenso eingesackt wie der Beutel und der Axtstiel. Rechts im Schrank liegt außerdem noch eine Karte, aber der alte Tölpel stellt sich so dusslig an, daß das gute Stück unter den Schrank rutscht. Deshalb hangeln wir uns einen Stock tiefer und

wühlen etwas in der Asche des Kamins, dort liegt nämlich ein Schürhaken, und damit kommt man an die Karte. Bevor wir das traute Heim verlassen, schnappen wir uns noch den Vogelkäfig.

Wieder an der frischen Luft, benutzt man das Messer am Schilf und bekommt einige nette Stäbe, um damit den Käfig zu reparieren. Auch das Brot muß noch mit dem Vogelgefängnis benutzt werden, und schon kann man das gute Stück an die Leine hängen. Als bald kommt ein Piepmatz geflogen und fängt sich selber in der Falle. Nachdem der Käfig wieder abgenommen wurde, geht die Reise zurück zur Lichtung, um dem Händler im Tausch gegen einige Knallfrösche die Karte unterzububeln. Die Knaller wandern sofort in den Beutel, und erst jetzt marschiert man an der Kreuzung nach oben und gelangt so zurück zum Flußufer. Hier wird der Beutel mit dem Vogel verwendet, woraufhin dieser die Sprengsätze ins Feuer wirft. Tante Droll ist jetzt zwar befreit, aber die bösen Buben fackeln gleich darauf eine Hütte ab und entfleuchen im Kanu. In der Asche des Gebäudes liegt noch eine Axtklinge herum, die wir sofort mit dem Stiel verwenden. Um uns aus dem Steg ein Brett herauszububeln, benutzen wir das Brecheisen, das Holz kann man nun als Brücke zu den Baumstämmen benutzen. Die Stricke können unseren Axtschlägen nicht widerstehen, auch das Holzbrett fällt mit einem Streich, und so schwimmen die Stämme flußabwärts und können von den beiden Helden als Brücke zum anderen Ufer benutzt werden.

Kapitel 3

Der Mann am Tor macht zwar anfänglich noch Mucken, aber sobald man ihm erklärt, daß man mit der Hausherrin verabredet sei, und man sich noch identifiziert, wird man eingelassen. Der Weg führt uns sogleich hinters Haus, wo ein Eimer auf uns wartet, außerdem liegen an der Seite des Hauses einige Holzstücke, die wir auch nicht verschmähen. Wieder auf dem Hof, füllt man den

Eimer mit Wasser und betritt das Haus. Die Musketen an der Wand lachen uns gleich an, deshalb werden sie einkassiert. Einen Stock höher liegt das Kinderzimmer. Hier findet man verschiedene Dinge, aber nur der Papierdrache, das Schriftstück, die Wollsocken und der Handschuh sind wichtig. In der Küche im Erdgeschoß ist der Ofen eine Untersuchung wert, da man sich aber die Finger verbrennt, sollte man mit dem Handschuh die Klappe öffnen und das Brot an sich nehmen. Auch die Schlüssel auf dem Tisch, die Tasse, die Schachtel und das Messer kommen uns gelegen. Rechts geht's in den Keller, dort lagern noch jede Menge Kartoffeln, die wir an uns nehmen und ins Faß legen. Sofort erwacht der Lagerarbeiter in Old Firehand, und er packt das ganze Gemüse ins Faß, hinter der Kiste verbirgt sich nämlich eine geheime Kammer. Dort lagert der Hausherr seinen Schnaps und Streichhölzer. Das Wasser im Eimer füllen wir in die Öltonne, aber das Öl läßt sich trotzdem noch nicht abschöpfen. Erst nachdem wir noch zweimal Wasser nachgefüllt haben, können wir das Öl in der Tasse mitnehmen.

Bevor wir dem Keller Lebewohl sagen, greifen wir uns noch die Schaufel in der Ecke und kehren zurück ins Wohnzimmer. Holzstücke und das Papier landen im Kamin, anschließend geht's zurück in den Hof. Abermals wird der Eimer mit Wasser gefüllt, nur wird diesmal die Mauer einer Untersuchung unterzogen. Mit der Leiter erklimmen wir die Wehrmauer und lösen den Spachtel aus dem Zement, dazu braucht's nur etwas vom feuchten Element. Zurück im Hof, biegen wir um die Ecke und öffnen das Brot mit einem Doppelklick der Maus. Darin findet sich der Schlüssel für die Tür. Auf dem Dach wird die Handwinde mit dem Öl aus der Tasse geschmiert und herabgelassen. Da im Moment nicht mehr zu tun ist, geht's wieder hinab und hinter das Haus. Der Mist stört den Helden, deshalb wird er mit der Schaufel umgegraben. Mit jeweils einem Doppelklick auf die Flasche und den Drachen

bekommt man ein genügend langes Seil, um in die Höhle zu klettern. Die Spitzhacke am Ufer ist so gut wie einkassiert, und auch der Salpeter klebt nicht länger an der Wand, sondern wird mit dem Spachtel abgekratzt. Wieder im Hinterhof, verwendet man die Hacke mit der Schaufel und buddelt den hintersten Pfahl aus dem Boden.

Jetzt geht es zurück ins Wohnzimmer, dort ist inzwischen der Kronleuchter gelandet. Dieser wird sofort geplündert: Kerzen und Kerzenhalter wandern in unser Inventory. Die einzelne Kerze läßt sich mit dem Streichholz entzünden, erst damit kann der Trapper den Kamin in Gang bringen. Die entstandene Holzkohle wird mit dem Schwefel aus der Schachtel und dem Salpeter in die leere Teigschüssel gepackt und mit dem Spachtel zerkleinert. Die Kanone auf dem Dach lechzt nach Futter, also wird das Pulver reingelegt, eine Kanonenkugel als Nachschub hinterhergeschoben, die aufgewirbelten Socken als Lunte mißbraucht und die Kerze, mit Schutzglas bitte, neben den Böller gestellt. Nachdem Old Firehand zurück im Hof ist, läuft der Rest automatisch ab, und wir kommen zu...

Kapitel 4

Winnetou wartet geduldig im Steinbruch, bis wir den Geröllhaufen untersucht und das Seil einkassiert haben. Dann betreten wir die Mine. Links unten im Bild liegt etwas Sand herum, ein Bild nach rechts findet sich in der Hütte ein Brecheisen und links daneben eine Fackel. Aber Old Firehand hat leider keinen Feuerstein zur Hand. Na, zum Glück ist Winnetou nicht ganz so unvorbereitet und entzündet auf Anfrage das Holz, das wir auch gleich dazu benutzen sollten, die Hütte auszuleuchten. Hier hungert nämlich noch ein Flaschenzug herum, der, in Verbindung mit Seil und Balken, ein prima Werkzeug zum Anheben der Lore abgibt. Steht das gute Stück erst mal auf den Schienen, genügt noch ein leichter Druck, und es donnert gegen die Mauer im nächsten Bild. Hier entwendet Old Fire-

hand eine Dynamitstange, um damit den Schutthaufen am Mineneingang wegzusprenge(n), entzündet wird der Knallkörper übrigens mit der Fackel. Bevor wir den freigelegten Eingang untersuchen, wird der Sack mitgenommen, der zu Winnetous Füßen liegt, der Sand rieselt auch schon durch unsere Taschen, deshalb wandert er sofort in den Beutel. Die Tür im zweiten Eingang ist noch verschlossen, aber nachdem der Westmann einen Blick darauf geworfen hat, bekommt er von Winnetou die Übersetzung geliefert. Auch der Boden ist eine Untersuchung wert, verbergen sich doch drei Druckplatten unter dem Sand. Mit vereinten Kräften gelingt es den beiden Helden, einen Balken auf die dritte Platte zu stellen, die leeren Felder benutzen sie selber, und schon öffnet sich der Sesam. Der folgende Raum ist momentan noch nutzlos, deshalb entern die beiden sofort die nächste Kammer. Eine Zeichnung an der Wand verrät Old Firehand, in welcher Reihenfolge er die Platten betreten muß, damit sich ein Mechanismus aus dem Boden schiebt. Der kleine Pfeil in der Säule muß nach unten zeigen, erst dann kommt im Raum mit dem Totempfahl ein Seil herunter, was uns aber immer noch nicht weiterhilft. Die Statuen rechts und links enthalten nichts als feinen Sand, den wir sofort in die kleinen Öffnungen in der Wand gießen. Auch die Statuen werden eingesteckt, dazu muß man allerdings den Sack als Ersatz zurücklassen. Jetzt kann man die Säulen erklettern und zwei Eisenteile mitnehmen, die man sofort zusammensetzen sollte, um einen großen Schraubenschlüssel zu erhalten. Die kleine Pyramide unter dem Adler erweckt auch noch unsere Neugier, verbergen sich in der kleinen Öffnung doch zwei tolle Sicheln, die sich hervorragend zum Klettern eignen. So ausgerüstet, kann der Trapper den Totempfahl erklimmen und das Seil befestigen. Wieder am Boden, werden die Schrauben mit dem Werkzeug gelöst, der Mechanismus im Nebenraum erneut betätigt, und schon öffnet sich der Weg

in eine überflutete Höhle. Die kleine Statue ist als Steighilfe recht praktisch, damit kann Old Firehand den Kopf an der Kette ziehen und so das Wasser ablaufen lassen. Einen Stock tiefer lassen wir die Fliesen an der Wand mitgehen, die beiden Statuen werden zusammengefügt und dienen als Brücke über den Abgrund. Die Tür im nächsten Raum will partout nicht offen bleiben, erst nachdem unser indianischer Freund sie aufhält, läßt sie sich durch Einklemmen der Fliesen in dieser Stellung arretieren. Tata! Letztendlich sind wir also doch noch in der Schatzkammer gelandet. Jedoch währt die Freude darüber nicht allzu lange, denn sofort nach Betreten werden wir von den Räubern überfallen und dazu gezwungen, den schönen Schatz rauszurücken. Tja, da leider inzwischen auch die Tür wieder ins Schloß gefallen ist, sitzen wir schließlich nahezu ausweglos in der Falle. Doch kein Problem für Super-Firehand: Ohne Zögern reißen wir den Tomahawk von der Wand und hacken damit dem Totempfahl die Nase ab.

Mit dem Holzzinken in der Tasche durchwühlen wir jetzt schnell noch die herumstehende Kiste und packen die dabei entdeckte Kurbel und das Steigeisen in unser Inventory. Durch den alten Holznase-in-die-Tür-stecken-Trick entkommen wir sodann doch noch aus dem uns zugedachten Kerker und wandern zurück in die Statuenkammer. Der Zeiger hier muß nach unten gebracht werden, damit der schwere Totempfahl wieder auf dem Boden ruht. Sobald dies erledigt ist, sprinten wir pfeilschnell nach draußen zur Felswand. Dort schnallt sich Old Firehand die Steigeisen an die Hufe und erklimmt das Felsplateau. Auf der felsigen Hochebene angekommen, sticht uns sofort eine Winde ins Prärieauge. Na, da woll'n wir doch gleich mal sehen, was passiert, wenn so ein alter Westernhaudegen an der Kurbel dreht: Aha, unter dem See öffnet sich ein großes Loch, das den Colonel samt Schatz verschlingt – so ein Pech aber auch!

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	To	Crazy Cars 8	11/92	Freer	Parasol	5/93	Tip	Police	2/91	Chet	Space Quest 4	4/92	Usg/Kor.
Abandoned Places	12/92	To	Crazy Cars 9	11/92	Freer	Parasol	7/91	Chet	Police	5/91	Tip	Space Quest 5	5/92	Chet
Abandoned Places 1	9/93	Freer	Crazy Cars 10	5/91	Tip	Parasol	10/90	Chet	Police	7/90	Tip	Special Forces	7/92	Chet
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Crazy Cars 11	7/91	Chet/Tip	Parasol	7/91	Tip	Police	10/91	Chet	Speedball 2	4/91	Freer
Adventures Family	9/92	Tip	Crazy Cars 12	12/91	Usg/Kor.	Parasol	3/92	Tip	Police	1/92	Freer	Speedball 3	1/92	Freer
Alchemist	1/91	Chet	Crazy Cars 13	7/92	Tip	Parasol	5/92	Usg/Kor.	Police	12/91	Chet	Speedball 4	1/92	Freer
After the War	7/90	Chet	Crazy Cars 14	9/91	Chet	Parasol	7/92	Tip	Police	1/92	Chet	Spell Bound	12/90	Freer
Agony	5/92	Freer	Crazy Cars 15	1/93	Tip	Parasol	5/91	Tip	Police	3/92	Freer	Spherical	4/91	Chet/Chet
Alchemist	5/92	Freer	Crazy Cars 16	12/92	Tip	Parasol	5/90	Usg/Kor.	Police	5/93	Chet	Spindizzy Worlds	1/92	Chet
Alien Breed	2/92	Chet	Crazy Cars 17	10/92	Freer	Parasol	7/91	Tip	Police	9/93	Chet	Spirit of Adventure	10/91	Chet
Alien Breed	2/92	Chet	Crazy Cars 18	7/90	Tip	Parasol	1/93	Usg/Kor.	Police	11/92	Chet	Stech der Löwen	1/91	Tip
Alien Breed	3/92	Chet	Crazy Cars 19	3/92	Chet	Parasol	12/92	Tip	Police	12/92	Chet	Storyline Superstar	1/92	Freer
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Chet/Tip	Crazy Cars 20	9/91	Chet	Parasol	2/92	Tip	Police	7/91	Tip	Stratford	2/92	Freer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freer	Crazy Cars 21	9/92	Tip	Parasol	1/94	Chet	Police	11/91	Chet	Stratford 2	5/90	Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Freer	Crazy Cars 22	10/92	Tip	Parasol	10/92	Chet/Tip	Police	12/90	Chet	Starlight	1/91	Chet
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Crazy Cars 23	3/91	Tip	Parasol	2/91	Chet	Police	2/91	Chet	Stone Age	9/92	Chet/Codes
Alien Breed 2	1/94	Tip/Tip/Chet	Crazy Cars 24	11/91	Chet	Parasol	9/91	Chet	Police	5/91	Chet	Stonewall	12/91	Chet
Alien World	5/92	Chet	Crazy Cars 25	1/94	Chet	Parasol	5/90	Tip	Police	4/91	Usg/Kor.	Stone Master	7/92	Chet
Ambermoon	1/94	Usg/Kor/Tip	Crazy Cars 26	3/91	Chet/Codes	Parasol	5/92	Chet	Police	9/90	Chet	Street Fighter 2	4/92	Chet/Tip
Ambermoon	3/94	Tip/Kor/Tip	Crazy Cars 27	5/91	Chet	Parasol	7/93	Chet	Police	7/90	Chet	Streetlight 2	3/93	Chet
Ambermoon	11/92	Tip	Crazy Cars 28	9/92	Freer	Parasol	4/92	Tip	Police	2/91	Chet	Strider	7/90	Chet
Ambermoon	7/92	Usg/Kor	Crazy Cars 29	9/92	Tip	Parasol	7/92	Tip	Police	5/90	Tip	Strider 2	11/92	Chet
Ambermoon	12/91	Chet	Crazy Cars 30	3/91	Tip	Parasol	2/91	Chet	Police	3/91	Chet	Strider 3	11/92	Freer
Anarchy	4/91	Chet	Crazy Cars 31	4/91	Chet	Parasol	1/92	Chet	Police	1/92	Chet	Strider 4	7/90	Chet
Anarchy World	2/92	Usg/Kor	Crazy Cars 32	7/93	Tip/Tip/Tip	Parasol	1/93	Chet	Police	10/93	Chet	Sunderling	7/91	Tip
Arctik	1/94	Tip	Crazy Cars 33	12/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 2	11/92	Chet
Arctik	4/91	Tip	Crazy Cars 34	1/92	Tip	Parasol	4/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 3	11/92	Chet
Arctik	11/91	Tip	Crazy Cars 35	3/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 4	11/92	Chet
Arctik	3/92	Tip	Crazy Cars 36	4/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 5	11/92	Chet
Arctik	7/90	Usg/Kor	Crazy Cars 37	5/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 6	11/92	Chet
Arctik	1/92	Chet	Crazy Cars 38	3/94	Tip/Tip/Tip	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 7	11/92	Chet
Arctik	4/92	Chet/Tip/Tip	Crazy Cars 39	12/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 8	11/92	Chet
Aquaventure	10/92	Freer	Crazy Cars 40	9/92	Tip	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 9	11/92	Chet
Archie Comics	8/91	Chet/Free/Tip	Crazy Cars 41	7/91	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 10	11/92	Chet
Archie Comics	5/91	Chet	Crazy Cars 42	3/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 11	11/92	Chet
Archie Comics	7/92	Chet	Crazy Cars 43	10/91	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 12	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 44	1/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 13	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 45	3/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 14	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 46	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 15	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 47	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 16	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 48	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 17	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 49	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 18	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 50	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 19	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 51	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 20	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 52	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 21	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 53	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 22	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 54	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 23	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 55	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 24	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 56	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 25	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 57	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 26	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 58	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 27	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 59	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 28	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 60	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 29	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 61	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 30	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 62	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 31	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 63	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 32	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 64	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 33	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 65	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 34	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 66	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 35	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 67	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 36	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 68	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 37	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 69	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 38	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 70	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 39	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 71	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 40	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 72	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 41	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 73	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 42	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 74	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 43	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 75	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 44	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 76	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 45	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 77	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 46	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 78	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 47	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 79	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 48	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 80	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 49	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 81	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 50	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 82	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 51	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 83	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 52	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 84	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 53	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 85	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 54	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 86	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 55	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 87	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 56	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 88	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 57	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 89	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 58	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 90	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 59	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 91	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 60	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 92	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 61	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 93	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 62	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 94	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 63	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 95	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 64	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 96	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 65	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 97	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 66	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 98	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 67	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 99	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 68	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 100	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 69	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 101	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 70	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 102	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 71	11/92	Chet
Archie Comics	9/91	Chet	Crazy Cars 103	10/92	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 72	11/92	Chet
Archie Comics	1/91	Chet	Crazy Cars 104	1/93	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 73	11/92	Chet
Archie Comics	4/92	Freer	Crazy Cars 105	3/94	Chet	Parasol	1/91	Chet	Police	2/91	Tip	Sunderling 74		



4/94

APRIL

DAS KAPUTTE MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 12.000 / sfr 0,50 / Lit 2.800,741 / Tasmanische Taler: 8476935,- / Nr. 4 APRIL '94

ENDLICH AM AMIGA!

**STREIK
COMMANDER
BPS-
THE GAME**

DIE MASSEN-MESSE!

**LIVEBERICHT VOM
FLOHMARKT
TIEFENBACH**

NUR IN DIESEM HEFT!

**WIEDER
KEIN
GRATIS-DEMO**

KEINE BILDER, NULL INFOS!

**ULTIMA
UNDERWORLD:
DIE GULLY-GNOME**

**SIN CITY 3000:
DATADISK
BABYLON**

DIE NR.1

DAS MEISTGELESENE AMIGA-MAGAZIN
IN TIEFENBACH

**WIR FORDERN
KÄMPFE-HAMSTER!**



KLAU KLAU
RIPS - RAPS - RADIESCHEN
KÜHLSCHRANK ODER FREEZER?
CDs ZUM SELBERSCHNITZEN
FALSCHGELD MIT D-PAINT
U.V.A.
!

BORKIS



BETTGEFLUSTER

VOM WINDE GEBLAHT

Nachdem RATTIG SOFTWARE aus Kostengründen ja nun auf eine Ver-sorgung der „Perry Rhodan“-Romane verzichtet, wollen sich die Männer um GUIDO SCHENKEL jetzt ein anderes Werk der Weltliteratur vorknöpfen!



Im Gespräch ist die Umsetzung von VOM WINDE VERWEHT, das am Computer eine Steinchentüftelei im Stil von

„Tetris“ werden soll. Als Rhett Buttler wird der Spieler dabei die von einem Drogenbaron entführte Scarlet O'Hara befreien müssen, was GUIDO SCHENKEL nach eigenen Angaben einfiel, als er „mal furchtbar Bauchweh“ hatte. Ja, der Mann hat Ideen!

DIE NYMPHOMANIN

Bei einer Pressevorführung im Frankfurter Rotlichtviertel stellte THERESA ORALSKI ein völlig neues, innovatives Spielkonzept vor: Der Zocker soll die entführte Nymphe Nimmersatt aus den Händen eines Drogenbarons befreien!

Die Jagd wird in einem Striplokal beginnen und durch di-



verse Pornoschuppen führen, bis sich am Ende herausstellt, daß Nimmersatt erstens eine Prinzessin ist und zweitens freiwillig mit dem potenten Drogenbaron (in Wahrheit der Prinz von Zamunda) durchgebrannt ist. Am Screen präsentiert sich das alles als Steinchentüftelei im Stil von „Tetris“, man darf also wirklich gespannt sein.

DER DURCHBRUCH

Bei der GFEG (Gewerkschaft Für Enttäuschte

Gambler) hat man in einem offenen Brief an alle Redaktionen die Einfallslosigkeit der Hersteller gerügt – und will nun selbst Abhilfe schaffen!

„Jemand muß den Leuten doch mal zeigen, daß auch originelle Spiele machbar sind!“ erklärte der GFEG-Vorstand A. SCON in seinem aufrüttelnden Statement und legte sein Konzept für ein eigenes Spiel vor: In einer Steinchentüftelei im Stil von „Tetris“ soll man seine von einem Drogenbaron entführte Freundin befreien. Na also, es geht doch auch anders!



Live von der CEBIT:

Alle Wochen wieder pilgern die Freaks aus Tiefenbach und den umliegenden Dörfern zu Ingos Garage, um ein Schnäppchen zu machen – wir waren exklusiv für Euch dabei!

Die beste Nachricht des aktuellen Flohmarktes: Commodore ist wieder groß im Kommen! Während auf anderen Shows wie der amerikanischen CES



Wie immer gut besucht: die Tiefenbacher Messe-Garage

CompuEntertainment bei Ingo in Tiefenbach

oder der Londoner ECTS vielfach Konsolen und PCs die Nase vorne haben, ist in Ingos Tiefenbacher Garage die Welt für uns Amiganer bereits wieder in Ordnung – zwischen alten Fahrrädern und einer modrigen Werkbank haben wir nicht nur eine noch fast funktionstüchtige Datasette für den 64er entdeckt, sondern auch einen ganzen Schwung von Raubkopien für den Amiga! Viele davon laufen möglicherweise sogar am 1200er...

So war das bereits etwas ältere Defender of the Clown zu bestaunen, wo Cinemabar den Spieler zum Direktor einer ausgeflippten Freakshow macht. Auch inhaltlich aktuell dagegen die Polit-Simulation Abschwung West von Flowerpower. In der Rolle des Bundeskanzlers Helmut Kohl sind hier allerlei Krisen auszusitzen und Wahlen zu verlieren, wobei kleine Actioneinlagen (z.B. der Fett-



Wahlbeteiligung:	0%
Stimmen:	keine
Charisma:	negativ
Popularität:	unter aller Sau

Abschwung West: Der Realo unter den Polit-Simulationen

näpfchen-Wettlauf) für Abwechslung sorgen. Last but not least dürfte auch das Adventure Tentacle of the Day von Locus Arts viele Freunde am Amiga finden, ist die lange erwartete PC-Konvertierung mit 48 Disks doch selbst auf einem

A5000 schon recht gut spielbar.

Kurzum, wir freuen uns bereits auf die nächste Show in Tiefenbach, wenn die Mutter des Veranstalters wieder Kaffee und Kuchen kredenzt und wir vielleicht wieder einen alten Transistorradio für 'nen Heiermann abgreifen können! (ml)



Endlich am Amiga: Tentacle of the Day von Locus Arts

STREIK COMMANDER

Bei Gore Design hat man nun das Unmögliche möglich gemacht und Origins PC-Hit auf den Amiga konvertiert: Ein abgehaltener Kommandant der Bundeswehr als Streikbrecher in geheimer Mission!

Für den deutschen Markt wurde die Story also leicht abgeändert, es geht um einen kühlen Krieger vom Bund, der eine neue Lebensaufgabe sucht.

Die findet er, als er beim zuständigen Kanzler (der rüde Volker) vorspricht, um neue Waffen wie einen Leopold-Panzer, den Jägermeister 90 oder eine Kompanie von Kampfhamstern zu erhalten – zur Ankurbelung der Wirtschaft schickt man seine Truppe inkognito als Streikbrecher in deutsche Krisengebiete vom Ruhrpott bis Grasbrunn... Am Bewaffnungsscreen werden die

Jungs zunächst mit vergifteten Streikplakaten, Wasserpistolen mit Blausäure oder einem Mutterverdienstkreuz mit eingebauter Selbstschuttkinlage ausgerüstet und dann in eines der Szenarien (Metaller, ÖTV, Stahlhüttenwerke etc.) eingeschleust. In Echtzeit dirigiert man die bis zu 400 Soldaten nun einen nach dem anderen zu Fuß (Spurmaßnahmen!) über eine maßstabsgetreue Deutschlandkarte (1:1) zum Einsatzort. Wer dabei keine falschen Abzweigungen nimmt und wegen der zu erwartenden Verluste die Autobahnen meidet, ist kaum vier Wochen später am Ziel und darf nach Herzenslust Demonstrationen infiltrieren, Lichterketten fischen und unbelehrbare Arbeiter ums Eck bringen, was jedes Soldatenherz im Marschtakt schlagen läßt!

Die zackig animierte Grafik weiß ebenso zu begeistern wie der stramme Sound mit der stilvoll verzackten Nationalhymne, die Maus wagt kei-

nen Befehl zu verweigern – ja, für dieses Spiel haben sich die wackeren Kameraden von Gore Design glatt einen Orden verdient! (ml)

IM GLEICHSCHRITT, MARSCH!



Aus Gründen der Aktualität mußten wir den Test hier abbrechen, schade eigentlich.

STREIK COMMANDER

(GORE DESIGN)

KONFLIKTSIMULATION

99,9%
„HABT ACHT!“



GRAFIK	81%
ANIMATION	88%
MUSIK	100%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	100%
DAUERSPASS	100%

FÜR UNTEROFFIZIERE

PREIS DER HALBE SOLD

SPEICHERBEDARF	1 MB (MEGABUNKER)
DISKS/ZWEITFLOPPY	87 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

BPS The Game

Nach dem Bundesumweltamt und seinem „Das schmutzige Erbe“ macht nun auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften mit einem eigenen Game für ihre Arbeit Reklame!

Hier dürfen nun endlich auch mal wir Zocker die Schere aus dem Kopf und in die Hand nehmen, um Deutschland in verschiedenen Spielabschnitten von verrohemdendem Schmutz zu säubern: Bis zu 12 Leute können mitmachen und in Konkurrenz zu den Kollegen ein Mitglied der BPS-Jury steuern.

Zunächst kriegt man in einer kleinen Animationssequenz einen Film oder ein Computergame voller Sex und/oder Gewalt zu sehen, dann muß jeder seinen Juroren (alle zwischen 89 und 92 Jahren alt) durch heftiges Stickerflicken in helle Aufregung versetzen – wer als erster einen Herzinfarkt be-

kommt, darf zunächst auf die Intensivstation und dann entscheiden, was im folgenden Level geschehen soll. Hier hat man nun die Wahl zwischen dem Schneiden, einer Indizierung oder der öffentlichen Verbrennung des Schunds. Je nachdem, wie man sich dabei anstellt (wurde Film bzw. Spiel auch wirklich bis zur Unkenntlichkeit entstellt? War „Bussy Bär“ nicht doch zu brutal, um mit einer simplen Indizierung davonzukommen?

Ist der Autor auch wirklich mitverbrannt?), gibt es sogenannte Zensur-Punkte. Am Ende siegt der Greis mit dem besten Score und darf zur Belohnung in einer netten Digi-Sequenz beim nächsten Krankenhausbesuch eine Nonne auspeitschen.

Grafisch und akustisch kann das Game vor allem bei den gelungenen Infarkt-Animationen und -Soundeffekten überzeugen, spielerisch ist besonders in der Gruppe viel Hallo

angesagt. Einziger Nachteil: Wegen der teilweise doch recht deftigen Szenen hat die BPS das Programm erst ab 18 Jahren freigegeben... (ml)

BPS - THE GAME

(BONN SOFTWARE)

INDEX-AKTSCHN

78%
„GEILI“



GRAFIK	72%
ANIMATION	90%
MUSIK	54%
SOUND-FX	90%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	81%

FÜR SADO-MASOCHISTEN

PREIS DM19,90

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NONNEN
DEUTSCH	KOMPLETT



Mach mir das tapfere Schneiderlein!



AKTION LOOSERTEST BENEATH A STEEL SKY

Der 3jährige **Bobo Förster** aus Tief-Tiefenbach an der Tiefe hat seine ganz eigenen Ansichten zu Virgins SF-Adventure – aber wir lassen jede Meinung gelten!

Nach dem enttäuschenden „Lure of the Tempress“ haben die Engländer schon wieder ein Abenteuer erfunden, das noch tiefer in die Hose gegangen ist!

Sie haben selber eingesehen, daß ihr Fantasyszenario und das virtuelle Systemtheater nix taugen. Darum haben sie die Geschichte diesmal von einem Comiczeichner zeichnen lassen, den ich nicht kenne. Es ist ihm überhaupt nicht gut geglückt, doch es ist trotzdem sehr spannend, weil der Held Robert mit seinem Robbi die ganze Zeit durch eine total komische Stadt läuft – da muß er überall

Wächter austricksen und herausfinden, wer er überhaupt ist und warum ihn die anderen entführt haben.

Noch schlimmer als die Handlung sind die unheimlichen Bilder und die gruselige Musik: Man kriegt richtig Angst, weil die Bösen alle so gemein aussehen und die ganze Gegend furchtbar gefährlich ist. Bei der Steuerung ist ihnen auch nichts eingefallen, man macht alles einfach mit der Maus. Und das Schlimmste

ist, daß man so ewig braucht, bis man weiß, wer der Robert ist, obwohl sie das genauso gut schon im Intro sagen hätten können. Es ist also kein schönes Abenteuer, aber Ihr könnt es trotzdem kaufen, weil die Abenteuer von Lucas auch nicht besser sind. (Bobo Förster)



Der doofe Robert und sein doofer Roboter

BENEATH A STEEL SKY (VIRGIN/REVOLUTION)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
87%	87%
84%	GRAFIK 84%
81%	ANIMATION 81%
71%	MUSIK 71%
73%	SOUND-FX 73%
88%	HANDHABUNG 78%
88%	DAUERSPASS 88%

DIE AKTION GEHT WEITER!

Mitmachen darf nur, wer uns ein mit verbundenen Augen handgeschriebenen Test (200 Seiten in Schönschrift!) zu einem maximal 15 Minuten alten Amigaspiel schickt. Um Euer Bewertung, Euer Alter und das Foto kümmern wir uns, Ihr müßt nur das getestete Game beilegen.

Wie doch die Zeit vergeht: Es kommt einem vor wie gestern, dabei ist es tatsächlich schon einen ganzen Monat her, seit das Psygnosis-Game ein neues Genre praktisch im Alleingang erschaffen hat!

MICROCOSM

Blenden wir zurück ins Frühjahr 1994: Wer hätte damals schon geahnt, daß sich dieses Meilenschwein zu dem entwickeln könnte, was es heute immer noch ist – das einzige Game am CD² gleichen Namens! Also, das hättet Ihr doch nie gedacht, oder? Hä? Jetzt mal ehrlich! Weil, wir haben's uns natürlich schon gedacht, aber wir sind ja auch Redakteure und von daher be-

sonders schlau. Ihr dagegen seid bloß Leser, hättet es Euch also gar nicht denken können, gell?

Na, jedenfalls mußte man das ungewohnte Spielprinzip und die vielen neuen, mit dem bisher Dagewesenen kaum vergleichbaren Features einfach selbst erlebt haben, um auch nur den leisesten Schimmer zu haben, welche Umwälzungen sich hier ankündigten.

Und wir hatten es damals schon erlebt. Als erste, genau. Also quasi sofort, direkt, live!

Sagten wir schon, daß wir Redakteure sind, so richtig tolle? Egal, wir sind Klassiker und damit basta. Oder habe ich da jetzt etwas durcheinander gebracht?

Schön, kommen wir zum Schluß nochmal zurück auf Microcosm. Worum es in dem Spiel genau geht, ist mir jetzt im Moment zwar entfallen, aber es war wohl irgendwas mit einer Blutplasmabahn oder einem U-Boot oder Vampiren oder Onkel Toms Hütte oder so ähnlich. Ist ja auch vollkommen schnuppe, weil, wenn wir als Redakteure (!) Euch sagen, daß das Teil ein Klassiker ist, dann muß es ja wohl so sein, ne? Fazit: Microcosm ist ein Klassiker! Abschließend sollte höchstens



noch angemerkt werden, daß wir als Redakteure... (Ich, Redakteur)



Ein klassischer Redakteur beim Test – vielleicht sogar von Microcosm?

ZEITSPIEGEL

GESTERN	HEUTE
66%	96%
86%	AUSSEHEN 100%
83%	KOMPETENZ 100%
86%	GEHÖR 92%
81%	HUMOR 100%
62%	BILDUNG 100%
57%	CHARME 100%
FÜR REDAKTEURE	

Joker Galerie



Die häßliche Braut mit dem schiefen Lächeln und den ätzenden Klamotten hat Leonardo Dave Inci aus Louvre in Paris mit einem Raytracing-Programm erstellt. Super, Leo!

Keine Ahnung, was Pablo Pic („Asso“) aus Louvre in Paris zusammengekritzelt hat – aber der Müll ist wenigstens sicher nicht geklaut. Echt toll, Pablo!



Echt geil, was Salvadore Dalli aus Louvre in Paris hier aus dem 1200er gekitzelt hat – nächstes Mal nimmste aber alle 256 Farben, Sal!

Heute stellen wir Euch wieder drei ausschließlich selbst ausgedachte und selbst gemachte Bilder von drei ausschließlich selbst gemachten und selbst ausgelachten Lesern vor!

**ELENDE
BETRÜGER!**

Wie oft muß man es Euch eigentlich noch sagen, daß hier **AUSSCHLIESSLICH SELBST AUSGEDACHTE UND SELBST GEMACHTE** Bilder veröffentlicht werden? Weil Ihr immer wieder versucht, uns Fälschungen unterzujubeln, können ab sofort nur noch Werke mit notariell beglaubigten Expertisen eines Kunstsachverständigen oder Museums akzeptiert werden – das Paket mit den Urkunden schickt Ihr (samt 2000 Mark Rückporto, Ausländer reiten auf Internationalen Antwortschweinen) an unsere Adresse, aber ein bißchen pronto!



Willkommen zur anerkannt überflüssigsten Rubrik im Joker! Denn wer trägt sein Geld schon in die Spielhalle, wenn er einen Amiga hat? Na, wir natürlich – weil's uns nix kostet...

CARAMBOL

Und wie wir da mal wieder auf Eure bzw. Firmenkosten unsere teure Arbeitszeit verplempert haben, ist uns eine echte Innovation untergekommen! Gerade die Jüngeren unter Euch dürfen sich freuen, denn im Unterschied zu

den gängigen Arcade-Automaten ist das von Raymond Ceulemans entwickelte Carambol nicht nur für den Spielhallenbetrieb geeignet, sondern läßt sich auch problemlos zu Hause installieren. Man muß dafür nur ein Eckchen in der Größe 570 x 430 cm reservieren und vor der Aufstellung den Perserteppich entfernen, weil das 1050 kg schwere

Gerät sonst leicht Abdrücke hinterläßt. Doch worum geht's nun überhaupt?

Wie bei allen bahnbrechenden Neuerungen ist das von der sonst gewohnten Zockerkost stark abweichende Gameplay gar nicht so einfach zu beschreiben. Im Vordergrund steht dabei eindeutig die Action, obwohl auch

gewisse strategische Elemente nicht zu leugnen sind. Die grüne, völlig glatte Spielfläche befindet sich auf der Oberseite des irgendwie an einen Tisch erinnernden Apparates. Mit Hilfe eines Joystick-ähnlichen, aber viel längeren Steuerungsgerätes verschiebt man darauf nun die drei kugelrunden Spielfiguren, die sich nur durch ihre Farbe unterscheiden. In den relativ komplizierten Regeln ist auch festgelegt, wann der zweite Spieler drankommt, gegen das Gerät selbst kann man leider nur im Trainingsmodus antreten – hier sollte der Hersteller Bally Wulff vielleicht noch mal über eine Verbesserung nachdenken.

Im übrigen ist aber jedes erdenkliche Feature vorhanden, also vier Beine und eine eingebaute Heizung. Für gesellige Zocker ist Carambol damit wortwörtlich wärmstens zu empfehlen! So, dürfen wir jetzt nächsten Monat wieder hin? Biiitte!!! (od)



DER JOKER

UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!



DIE GANZ NEUE AUSGABE
AB 30. MÄRZ AM KIOSK!

AKTION LESERTEST SENSIBLE SOCCER

Es ist ganz allein unsere Schuld, daß der bahnbrechende Lesertest des 14jährigen **Marcus Riese** aus Delligsen erst jetzt das Licht der Öffentlichkeit erblickt – deshalb kommt heute ausnahmsweise ein etwas älteres Game dran!



In der inoffiziellen Amiga-Liga liegt ein Spiel ganz vorn: „Kick Off 2“. Und auch der erste Teil ist sicher in den Top 20 vorzufinden – aber was würde passieren, wenn eine unauffällige „Kick Off“-Kopie entstehen und wenn diese Kopie teilweise verbessert würde? Tja, und wenn das Game gar nicht „Kick Off 3“ heißen und von Anco stammen würde? Dann würde es einen heißen Titelfavoriten geben, oder?

Genau! Und zufälligerweise erschien im September 92 so ein Spiel. Gleich mal vorweg: In puncto Handhabbarkeit und Spielbarkeit ist dieses Sensibelchen nicht zu schlagen. Da kommt auch kein „Dino Dini's Goal – Kick Off 3“ heran. Allerdings ist es im Managerteil, soweit man die wenigen Einstellmöglichkeiten so nennen kann, ratsam, die Lautstärke auf Null zu reduzieren. Wer dies nicht tut, muß sich eben von einer miesen Musik durch den gesam-

ten Managerteil begleiten lassen – von Cup über Liga bis zu den Einstellungen (zweimal drei oder zweimal zehn Minuten Spielzeit, Trikots und Spieler bearbeiten, Aufstellungen ändern, Mannschaften für Cup und Liga festlegen usw.). Viele Einstellungen sollte der „Bundesliga Manager Professional“-Fan aber nicht erwarten – nur den nötigsten Krimskrams. Sobald jedoch die Ankündigung des nächsten Spiels erscheint (grauer Hintergrund, zu sehen sind zwei Spieler mit den jeweiligen Trikots und die beiden Vereinsnamen), sollte man erwägen, die Lautstärke um mindestens 50 Prozent zu erhöhen: Während des Spiels ist ein toller Sound angesagt (Torjubiläe, Schlachtrufe, Anfeuerungen, ein vernehmbares „Oooh“ nach fast jeder vergebenen Chance und nach Fouls usw.)! Sehenswert ist auch, daß z.B. bei Auswechslungen oder bei taktischen Umstellungen die Bank zu sehen ist und daß sich der Trainer erhebt (oh, preiset mit mir dies seltene Glück). Trotzdem bleibt der „Vorgänger“ dran: Weder Radar, Abseits, Windoption noch Vier-Spieler-Modus sind beim Sensible-Game vorhanden. Bleibt nur noch zu sagen, daß es seit Januar '93 eine neuere Version gibt, die sich „92/93 Season Edition“ nennt. End-

DIE AKTION GEHT WEITER!

Auch Ihr könnt Euch beteiligen: Schickt uns dazu einen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal zwölf Monate altes Amigaspiel inklusive (Paß-) Foto und vermerkt dazu Eure Bewertung sowie Euer Alter. Vielleicht sollten wir auch noch mal klarstellen, daß Ihr notenmäßig nicht mit uns übereinstimmen müßt – den Rechtsweg schließen wir aber trotzdem aus.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

lich sind dabei, im Gegensatz zum ersten Teil, gelbe und rote Karten vorhanden, und auch die Rückpaßregel und aktuelle Daten der nun 100 europäischen Clubs sind vorzufinden. Diese neue Version kostet wie die alte 69 dicke Ostereier zu je einer Mark. Dino Dini wird seine Kollegen bereits mit den vier As bekanntgemacht haben: Also – Achtung, Anco, aufgepaßt! (Marcus Riese)

SENSIBLE SOCCER (SENSIBLE/RENEGADE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
81%	81%
65%	GRAFIK 52%
72%	ANIMATION 72%
39%	MUSIK 55%
91%	SOUND-FX 89%
91%	HANDHABUNG 87%
74%	DAUERSPASS 83%



die Bank zu sehen ist und daß sich der Trainer erhebt (oh, preiset mit mir dies seltene Glück). Trotzdem bleibt der „Vorgänger“ dran: Weder Radar, Abseits, Windoption noch Vier-Spieler-Modus sind beim Sensible-Game vorhanden. Bleibt nur noch zu sagen, daß es seit Januar '93 eine neuere Version gibt, die sich „92/93 Season Edition“ nennt. End-

ELFMANIA

Vergeßt „Mortal Kombat“ mit und ohne Blut. Vergeßt auch die aktuellen Lokalmatadoren „Street Fighter 2“ und „Body Blows Galactic“, denn Renegades neues Prügelspiel verweist sie alle auf die Plätze – und erscheint exklusiv für den Amiga!



Kampf auf hoher See



Wasser ist doch zum Waschen da?!



Nicht mehr und nicht weniger als die beste Amiga-Prügelei aller Zeiten sollte dabei herauskommen, als sich die finnischen Entwickler von Terramarque (für dieses Projekt entgegen anderslautenden Gerüchten bzw. den schlampigen Recherchen weniger genauer Kollegen übrigens ohne den legendären Kultcoder Stavros Fasoulas) zusammenfanden, um Elfmania zu programmieren. Und das dürfte auch gelungen sein – zumindest, wenn man etwas für originelle Fantasy-Recken übrig und seine Seele nicht gänzlich dem Blut- rausch verschrieben hat...

Laut Vorgeschichte handelt es sich hier um den mehr oder weniger friedlichen Wettstreit von Elfen, wodurch auch das Gameplay geprägt ist: Nicht Brutalität war den Herstellern wichtig, sondern ausgefuchste Spielbarkeit im Stil eines Klassikers wie Archer MacLeans „IK+“. Dementsprechend setzen auch die computer- gesteuerten Spitzohren weniger auf die genretypischen Fatality-Moves, statt dessen stellen sie sich sehr intelligent auf die Taktiken des Spielers ein. Im Kampf um

die Krone des Fantasyreichs Elfmania darf denn auch kein Gegner getötet werden, vielmehr soll man nacheinander die Elfen dieser Welt in aller Freundschaft ihrer Bal- kenenergie berauben und so auf die Mat- te schicken. Eine ungewohnte Rolle spielt hierbei das liebe Geld, denn bereits im Ring fallen den Kontrahenten bei einem Treffer schon mal Münzen aus der Tasche, die sich während des Fights als Waffe ver- wenden lassen und danach in einer Ex- trarunde eingesammelt werden dürfen, um vielleicht sogar gestärkt in den nächsten Kampf gehen zu können.

Ungewöhnlich ist auch die Tournee selbst ausgefallen, zu der man hier wahlweise mit Eiself, Waldelf oder einer Piratenel- fin (wobei sich alle Charaktere stark un- terscheiden, was Stärke und Geschwin- digkeit angeht) startet. Denn anstatt bloß von Austragungsort zu Austragungsort zu reisen, muß man eine Partie „Tic-Tac- Toe“ für sich entscheiden, wodurch die Gegner alle (kostenpflichtigen) Reisepläne wortwörtlich noch durchkreuzen können. Von ihnen gibt es übrigens drei Sorten, die man eingangs *nicht* für sich selbst rekla- mieren kann: einen orientalisches ange- hauchten Wächter, einen Scharfrichter mit



Her mit der Elfen- krone!



KURZINTERVIEW MIT DEM TERRAMARQUE-SPRACHROHR: ILARI KUITTINEN

?: Wir dachten immer, Ihr Finnen wärt ein besonders trinkfestes Völkchen – daher die Vorliebe für Prügeleien?

IK: Finnen trinken viel, das ist wahr. Aber wir sind auch relativ ruhige Zeitgenossen mit einer Abscheu gegenüber Gewalt. Daher die Idee zu einem Prügelspiel mit schlagendem Witz.

?: Nun, das ist euch ja gelungen. Worauf seid ihr bei „Elfmania“ noch besonders stolz?

IK: Daß es wirklich Pixel für Pixel mit „Deluxe Paint“ gemalt ist – solche Handarbeit findest du im Zeitalter der Scanner immer seltener!

?: Elfen sieht man in diesem Zeitalter und Genre auch nicht unbedingt häufig?!

Sumo-Touch und den fetten König. Dabei sind selbstnuschelnd auch Duellen gegen einen Freund möglich, der Sieger darf, wenn er mag, dann solo weitermachen. Die sechs Arenen von Elfmania sind stets größer als ein Bildschirm und scrollen perfekt in verschiedenen Parallax-Ebenen (besonders beeindruckend: der Kampf auf einem schwankenden Schiff), drei weitere mit drei zusätzlichen Kämpfen sind bereits für eine Szenariodisk geplant – am CD³² sollen später alle neun Hintergründe vertreten sein. Der optische Eindruck ist schier überwältigend, selten sah man derart große Kämpfer vor derart schön gezeichneten Kulissen derart flüssig agieren! Am schönsten aber ist, daß diese Prachtgrafik auf jedem Amiga zu bewundern ist, auch wenn viele eine solche Qualität bestenfalls vom AGA-Modus erwarten würden, zumal das Game ja zunächst ausschließlich für den A1200 angekündigt war. Die Steuerung ermöglicht vielfältige Bewegungsabläufe, ist aber dennoch intuitiv zu beherrschen; der Sound wartet mit ebenso abwechslungsreicher wie astreiner Musik und herrlichen Effekten auf: Man hört die Elfenknochen förmlich knirschen. Kurzum, Elfmania sollte in keiner Samm-

lung fehlen, selbst wenn die aktuelle Prügelwelle bereits wieder abebbt. Denn erstens hat das Game doch allerlei neue Features in petto, zweitens ist es durchdacht gestaltet, und drittens kann man damit als Amiganer endlich wieder den Neid der Konsoleros heraufbeschwören. Die Hardware wird hier also wirklich ausgereizt, schade bloß, daß witzige(re) Special Moves und Bonussequenzen fehlen. Aber welche Elfe ist schon perfekt? (mm)

Herr Sumo und der Schwertmeister



IK: Ja, aber in Rollenspielen. In Wahrheit gefiel uns zunächst einfach bloß der Name, dann haben wir die Sache eben konsequent durchgezogen.

?: Wie alt sind Leute, denen es ein Name wie „Elfmania“ so angetan hat?

IK: Unser Nesthäkchen ist der Musiker, er war 16, als er anfang, dieses Jahr wird er 18. Unser Senior zählt 22 Lenze.

?: Letzte Frage – hat man im Land der Mitternachtssonne eigentlich besonders viel Zeit für Computergames?

IK: Also, wir sind hier ja nicht in Lappland. Heute ging die Sonne z.B. um 9 Uhr auf und um 7 Uhr abends unter, ich möchte wetten, bei euch war es nicht so schön. Und solange es so tolle Games wie meine Favoriten „Sensible Soccer“, „Speedball 2“ und natürlich „Elfmania“ gibt, scheint die Sonne ohnehin überall Tag und Nacht..

ELFMANIA

(TERRAMARQUE/RENEGADE)

FANTASY-PRÜGELEI

85%

„VOLLTREFFER!“



GRAFIK	85%
ANIMATION	86%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	85%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

King Kong tritt zu



Mehr Meer?

Aber auch Elemente von „Hanse“ und „Der Patrizier“ erkennt man in dieser Mischung aus Wirtschafts- und Militärfeldzug wieder. Das Geschehen ist in einem mittelalterlichen Fantasyszenario angesiedelt, die Probleme des Landesfürsten muten dabei jedoch recht modern an: Seine Arbeitssklaven haben plötzlich ihr gewerkschaftliches Erweckungserlebnis und stellen grauenhafte finanzielle Forderungen, obwohl in der fürstlichen Portokasse gnadenlos Ebbe herrscht. Folglich ist die Fortführung der Wirtschaftspolitik mit anderen Mitteln gefragt – konkret soll der Spieler einen Rundumkrieg anzetteln, bei dem er drei vom Rechner ausgesuchte Städte erobern und einen seiner ebenfalls drei (menschlich oder elektronisch gesteuerten) Gegner auf die harte Tour entzweigen muß.

Für derartige Vorhaben ist ein stehendes Heer bekanntlich Voraussetzung, doch benötigt man zum Anheuern der Musketiere, Bogenschützen, Leibwächter und

Söldner nun mal Geld. Vor dem Handel kommt somit der Handel, und zwar mit fünf verschiedenen Warengruppen. Die Kaffeebohnen, Bananen etc. stammen von zuvor angelegten Plantagen, an den (Kauf-) Mann gebracht werden sie auf monatlich wechselnden Handelsplätzen, wo man sie mit der eigenen Flotte hinschippert. Als ob man mit all dem noch nicht genügend beschäftigt wäre, sind gelegentlich auch kleine Überfälle auf die Farmen der Nachbarn angesagt, die Konkurrenz schläft ebenfalls nicht, und zudem treiben sich auf dem Meer böse Piraten herum. Die sich daraus ergebenden Land- und Seeschlachten stellen denn auch eher die Regel als die Ausnahme dar, darüber hinaus testen eingebaute Zufallsereignisse die Reaktionsfähigkeit des Spielers – etwa, wenn man mitten auf hoher See ein günstiges Sonderangebot erhält.

Je länger man Big Sea spielt, um so stärker wird der Eindruck, daß das Game unter mächtigem Zeitdruck entstanden sein muß. So sind die Grafiken von höchst unterschiedlicher Qualität, einige sehen hervorragend aus, andere wieder ausgesprochen mäßig. Auch der Sound donnert erst gewaltig los, um dann im nächsten Menü plötzlich traurig vor sich hin zu dümpeln. Das Nagerhandling ist dagegen die meiste Zeit einwandfrei, nur bei den Kanonenduellen mit den Piraten wird's etwas

Totgesagte leben länger: Nach langer Funkstille wollen die Bochumer Spieledesigner von Starbyte nun mit einer strategischen Handels- und Konfliktsimulation an große Erfolge wie „Rings of Medusa“ anknüpfen.



Eine Seeschlacht

umständlich. Dasselbe durchwachsene Lied könnte man auch in bezug auf das gesamte Spielkonzept anstimmen, das aus tausenderlei Einzelementen besteht, die dann aber nicht richtig zusammengefügt wurden. Kleines Beispiel gefällig? Nun, die Seeschlachten werden in einer kleinen Actionsequenz ausgetragen, während man an Land in derselben Situation bloß endlose Zahlenkolonnen betrachten darf... Diese Schwächen degradieren Big Sea zwar noch nicht zum Dorfzümpel, aber wer z.B. „Kolumbus“ kennt, der weiß, wie eine handelsstrategische Seefahrer-Simulation wirklich auszusehen hat! (mie)



Nachts am Hafen



Der beamtete Hüter der Landkarte



Das feurige „Fürsten-Taxi“

BIG SEA (STARBYTE)

HANDEL & HANDEL

65%

„DURCHWACHSEN“



GRAFIK	66%
ANIMATION	60%
MUSIK	68%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	63%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Twilight 2000

Noch ist Polen nicht verloren!



Das hübsche Hauptquartier



Krieg à la Karte



Endlich nicht mehr auf Schusters Rappen

A 1200
speziell

Über den PC ist Empires taktische Panzersimulation mit den Action- und Rollenspielelementen schon vor einem halben Jahr gewalzt, jetzt wurde die Kriegsfrente endlich auch auf den Amiga verlegt.

Gekämpft wird hier um das vom Dritten Weltkrieg verwüstete Polen des Jahres 2000, wo marodierende Banden unter dem Befehl von Baron Czarny das Volk in Angst und Schrecken versetzen. Der Befehl an den General vor dem Monitor kann damit nur lauten, mit seinen 20 Männern für Ruhe im Land zu sorgen – was wohl bloß über Czarnys Leiche machbar ist...

Zunächst biegt man sich seine Truppe mittels umfangreicher Charaktergenerierung zurecht, dann werden Vierergruppen zusammengestellt, was auf Wunsch alles auch der Rechner allein erledigt. Im schön gezeichneten Krakauer Hauptquartier sind nun allerlei Ausrüstungsgegenstände (Schutzwesten, Nachtsichtgeräte, Schneeschuhe etc.) zu haben, und die Waffenkammer hält ein reiches Sortiment an Schießprügeln parat: Von der einfachen Pistole bis zum schweren Raketenwerfer gibt's hier alles, was das Militariatenherz begehrt. Jetzt kann man sich am Funkgerät seinen Auftrag holen, meist besteht er darin, Gebiete zu erobern, Marodeure zu bekämpfen oder Versorgungsgüter für Städte zu organisieren.

Auch wenn die Viererbande der Mission entsprechend zusammengestellt wurde, tragt sie anfangs in Ermangelung eines Fahrzeuges per pedes durch das isometrische Polen; gesteuert wird mit Richtungspfeilen und Iconleiste. Zwecks Vermeidung längerer Gewaltmärsche wird die

dreifach zoombare Übersichtskarte aufgerufen, wo ein simpler Klick ohne Umschweife zum gewünschten Zielort führt. Sobald der Feind in Sicht kommt, kann man sich entweder zum rundenweisen Kampf mittels anwählbarer Befehle stellen oder die Dreckarbeit komplett dem Amiga überlassen. Getölte Gegner hinterlassen oft nützliche Gegenstände, die natürlich sofort eingesackt werden, zumal ohnehin meist akuter Munitions- und Treibstoffmangel herrscht. Verwundungen in den eigenen Reihen machen eine Rast erforderlich, Futter findet, wer danach sucht, und ein Geigerzähler warnt vor radioaktiv verseuchtem Gelände. Als Belohnung für erfüllte Aufträge gibt's dann nach und nach acht verschiedene Fahrzeuge vom mickrigen Jeep bis zum schweren Panzer. Bei zukünftigen Missionen kann man so durch eine detailreiche und im Stil von „War in the Gulf“ gehaltene 3D-Vektorlandschaft fahren und die Horden des Barons in Echtzeit unter Beschuß nehmen.

Gesteuert wird mit einer Mischung aus Maus-, Stick- und Tastaturbefehlen, was nach

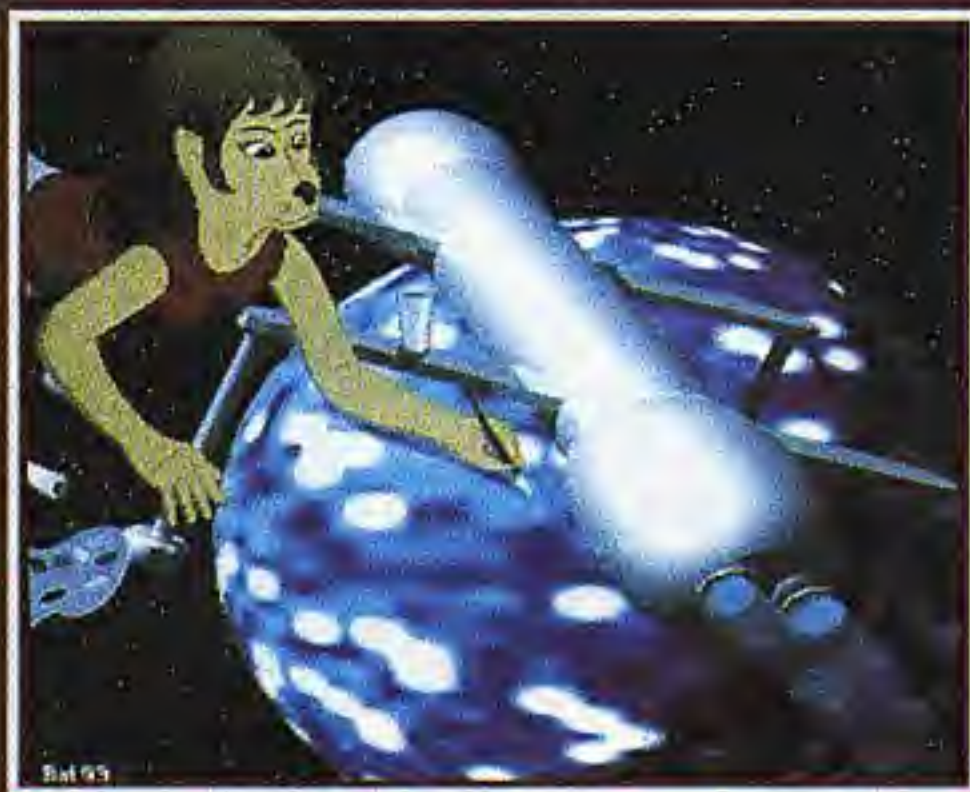
kurzer Eingewöhnung ganz gut klappt; auch an eine martialische Klangkulisse wurde gedacht. Die Iso-Landschaften sehen zwar etwas kahl aus und sind auch nur mäßig animiert, dennoch ist dieser simulierte Krieg nicht von Pappe. Unsere Bilder des komplexen Spiels stammen übrigens von der Version für den A1200, aber auch Normal-Krieger sollen demnächst bedient werden. (md)



In der Kleiderkammer

TWILIGHT 2000 (EMPIRE)	
KRIEGS-SIMULATION	
70%	„KOMPLEX“
GRAFIK	74%
ANIMATION	64%
MUSIK	62%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	72%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTANDE KOMPLETT

Joker Galerie



„Gleich bin ich fertig“ heißt dieses Werk von Olaf Bathke aus Tönning. Raumschiff und Planet verdanken ihre Existenz „Reflections 1.6“, während die himmlische Malerin selbst und der Hintergrund mit „DPaint IV“ gemalt wurden.

Auch diese interstellare Festung namens „Midgard“ wurde auf dem Rechner von Jens Illigen gebaut – nur welchem?!



Obwohl es hier besonders interessant gewesen wäre, hat uns Jens Illigen aus Euskirchen leider nicht verraten, wie sein „Sleipnir“ entstanden ist – aber gelungen ist er ihm jedenfalls sehr gut!

Diesen wahnsinnig süßen „Goonie“ hat uns Samuel Enslin aus Vaihingen anvertraut. Wir versprechen hoch und heilig, daß es es gut bei uns haben wird! Wenn wir bloß wüßten, was das Tierchen frisst...





Katzen würden Whiskey saufen !

Im Unterschied zu Marko Grau aus Triptis haben wir eine anständige Hundedame in der Redaktion und keinen Kater mit Kater: Also werden wir trotz dieses tollen Werbespruchs unseren Whiskey weiterhin gezwungenermaßen selber saufen...

Im März, im März, da verliert der Bauer sein Herz... oder so ähnlich. Wir dagegen haben die Landwirtschaft aufgegeben und somit auch weiterhin ein Herz für aufstrebende Künstler und ihre feinsinnigen Bewunderer!

Schluß mit der Geheimniskrämerei

Der coole Adnan Karić aus dem coolen Herne hat sein Werk „Cool Joker“ betitelt und uns coolerweise auch die technischen Infos zukommen lassen: DPaint IV, 32 Farben, Format 320 x 256.



Man sieht es dem reizenden Drachen im dezenten Amiga-Beige zunächst gar nicht an, aber er stammt tatsächlich aus Oberentfelden in der Schweiz. Sein Herr und Meister selbstverständlich auch – und der heißt Daniel Werfeli.



So richtig ist unser Wunsch nach Aufklärung bisher noch nicht zu Euch durchgedrungen, deshalb nochmals: Wir würden in Zukunft von Euch auch gerne wissen, mit welcher Technik Ihr Euer Werk fabriziert habt, also z.B. mit welchem Amiga und welchem Malprogramm. Bitte, danke. Ansonsten könnt Ihr natürlich jedes beliebige Anstreicherwerkzeug vom Buntstift bis zum Rasierpinsel verwenden – nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** muß Euer Kunstwerk unbedingt sein. Und Rückporto solltet Ihr auch dazupacken, falls Ihr Euer Baby wiedersehen wollt: außerdem freut sich jeder Postbote wie ein Tier, wenn er folgende Adresse auf dem Umschlag liest:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

Acres Of The Pacific *	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Ambermoon	79,95
Amos	89,95
Apocalypse *	49,95
Aufbruch Ost	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
Big Top *	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Body Blows Galactic	59,95
Brian The Lion *	69,95
Burning Rubber *	59,95
Burntime	79,95
Campaign 2	79,95
Cannon Fodder	69,95
Caribbean Disaster *	79,95
Dune 2	59,95
Der Clou *	79,95
Der Patzler	69,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Die Höhlenwelt *	79,95
Die Siedler	89,95
Dogfight	69,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Elfenia *	69,95
Elfenstein *	69,95
Elita 2	59,95
Empire Deluxe *	79,95
Goblins 3	79,95
Grand Prix	79,95
Gunsip 2000	69,95
Hattrick *	69,95
Hired Guns	69,95
History Line	79,95
Innocent Until Caught *	79,95
Jurassic Park	89,95
K 240 *	89,95
Kings Quest 6 *	89,95
Kolumbus	79,95
Legend Of Soras *	69,95
Liberation (Captive 2)	69,95
Lolypop *	89,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus	69,95
Mad Blazer *	79,95
Mad News *	79,95
Maelstrom *	89,95
Missiles Over Kanon	49,95
Mortal Kombat	59,95
Mr. Nutz *	69,95
Nascar *	69,95
Pirates Gold *	69,95
Pizza Connection *	69,95
Quarter Pole *	69,95
Return Of Medusa Gold *	79,95
Robinsons Requiem *	69,95
Second Samurai	69,95
Seek & Destroy	49,95
Shadow Of The Comet *	89,95
Simon The Sorcerer	79,95
Skidmarks *	59,95
Software Manager *	79,95
Star Trek *	89,95
Stemenschweif (OSA 2) *	79,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
T.F.X. *	89,95
Tornado	69,95
Turican 3	69,95
Uridium 2	49,95
Winter Olympics	69,95
Zappelin *	79,95
Zero *	69,95

Games speziell für A1200

Amos	69,95
Burntime	79,95
Der Clou *	79,95
Elfenia *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Second Samurai	79,95
Sm Life	69,95
Simon The Sorcerer	79,95
T.F.X. *	89,95
Twilight 2000	69,95

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-
Software-Titel auf Anfrage, da Konsole brandneu!

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Special	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 65 28

Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
5th Gear	9,95
Arkanoid 2	19,95
Archipelago	9,95
Battle Chess	29,95
Battlehawks 1942	39,95
Bucklen	29,95
California Games 2	29,95
Chuck Rock 2	29,95
Death Knights Of Krynn	39,95
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 1	29,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Go For Gold	29,95
Great Courts 2	29,95
Hard Drivin' 2	29,95
Hunt For Red October 1, 2	je 19,95
Immortal	39,95
Indiana Jones 3 Adventure	39,95
Indianapolis 500	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
Kings Quest 4	49,95
Legend Of Feighall	39,95
Loom	39,95
MT Tank Platoon	39,95
Mad TV	39,95
Manchester United	39,95
Maniac Mansion	39,95
Mig 29	39,95
Monkey Island 1	39,95
North & South	29,95
Operation Hammer	29,95
Operation Stealth	39,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
Quest For Glory 1	49,95
Railroad Tycoon	29,95
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
R-Type 2	29,95
Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Shadowlands	29,95
Silent Service 2	39,95
Slm Ant	49,95
Slm Earth	49,95
Slm Life	49,95
Starfighter 2	29,95
Streetfighter 2	39,95
Stunt Car Racer	29,95
Super Space Invaders	29,95
Team Yankee	19,95
Terminator 2	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turican 1, 2	je 19,95
Ultima 5	19,95
Wing Commander (dt.)	39,95
WWF 2	29,95
WWF Wrestlingmania	29,95
Zak Mac Kracken	39,95

Computer

Amiga 1200	899,-
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

Zubehör

512 KB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
CD-ROM für A500, A500+	249,-
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Speichererweiterung auf 2 MB für A500+	89,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
ext. 130 MB-Festplatte für A500, A500+	899,-
Andere Größen auf Anfrage	

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,95
-------------	---------

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren
Gesamtkatalog für AMIGA an!

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Inländer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

MULTIMEDIA SOFT

Neusser Straße 628, 50737 Köln
Tel. 0221-7 40 52 02, Fax 0221-7 40 52 04

Battle Isle 2, DV	89,-	Maelstorm, DV	79,-
Black Sect	78,-	Pizza Connection, DV	89,-
Christoph Kolumbus, DV	79,-	Twilight 2000, DV	69,-
Darkmare, DV	79,-	Die Siedler, DV	89,-
Der Schatz im Silbersee, DV	89,-	Body Blows Galactic	59,-
Kings Quest 6, DV	69,-	Mortal Kombat	59,-
Mad News, DV	69,-	Tornado, DV	85,-
Microcosm CD ²²	89,-		

Ladenlokal + Versand

Software - Hardware und Service
Aktuelle Neuheiten sowie gebrauchte Software

Jetzt neu:

Alpener Str. 11

50825 Köln

Tel. 0221/5505303

und ab April:

Bonner Str. 37

50677 Köln

evtl. Tel. erfragen

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Doy (md)
Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max-Mugenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikvar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (ms)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust
Manuel Semino

Redaktionsassistent
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abw-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Profil Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Doy

Comic
Werner Regner
Oliver Wunderlich

Titel
Celal Kandemiroglu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitte Labiner

Reproduktion
Profil-Studio GmbH
85630 Grubbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstnauer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden (für Inland
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Öster-
reich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien
und Griechenland)

Aktuelle Auflage (IV/93)
Verbreitung: 98.575

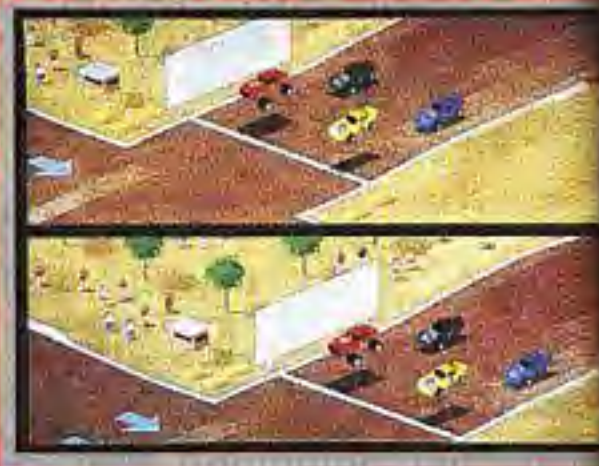
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum je-
weils letzten Freitag des Vormonats. Doppelaus-
gaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland:
DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsan-
schrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein
Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weite-
res Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit
zum Ende des Bezugsjahres möglich). Entzahn-
ungskonto: Postgironummer München, Kto.Nr.
44714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauleitungen wer-
den gerne von der Redaktion angenommen. Sie
müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie
schon anderweitig zur Veröffentlichung angebo-
ten worden sein, so muß das angegeben werden.
Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustim-
mung zum Abdruck in den Publikationen des Jo-
ker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für un-
verlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haf-
tung übernommen. Der Verlag behält sich das
Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröf-
fentlichung ohne Angaben von Gründen zu kür-
zen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch
Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder
Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Da-
tenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der
schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grubbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977



Das Spiel von ganz unten, das ganz nach oben kam: Skidmarks

Es gelingt nicht allzu vielen Newcomern, gleich ihr Erstlingswerk in den englischen Charts zu platzieren – aber unsere Shooting Stars aus Neuseeland haben es gerade eben mit „Skidmarks“ geschafft!



WAS MACHT EIGENTLICH



Programmierer mit Jet Lag:
Simon Armstrong

Obwohl die Inselgruppe „down under“ mit ihrem subtropischen Klima unserer Zeit zwölf Stunden hinterherhinkt, traf Simon Armstrong von Acid Software eine Woche früher als geplant bei uns ein. Dadurch kam er zu dem seltenen Vergnügen, einen Redakteur mitten in der Arbeit zu erwischen – und wir durften im Gegenzug einen sichtlich vom Jet Lag gezeichneten Programmierer bewundern, der die Zeitverschiebung durch einen zuvor eingeschobenen Kurzbesuch des Kölner Karnevals bekämpfen wollte...

?: Aber hallo, ist etwa mein Terminkalender stehengeblieben?!

SA: Nö, da war ich ausnahmsweise mal der Zeit voraus. Obwohl mir sonst jede Form von Streß absolut zuwider ist, ich bin mehr fürs Relaxen!

?: Genau wie wir. Nur so ein hübsches Longshirt haben wir nicht, ist das selbstgehekelt?

SA: Das nicht, aber ich stehe halt auf psychedelische Sa-

chen. Vor kurzem hatte ich sogar noch die passende Afro-Frisur dazu, aber in der Hitze bei uns wird das auf Dauer einfach lästig.

?: Damit paßt du eigentlich gar nicht ins Klischee des typischen Neuseeländers. Stimmen denn die Vorurteile über die britische Prägung und die vielen Schafe in deinem Land?

SA: Vollkommen! Allerdings sollte man dazu noch wissen, daß fast ein Drittel der Neuseeländer Auckländer sind, also in unserer größten Stadt leben. Ich wohne dagegen im Hinterland und will vielleicht mal auf eine Insel auswandern, weil da das Wetter besser ist.

?: Hoffentlich steigst du dann nicht zugleich aus dem Computerbusiness aus! Wie hat das überhaupt bei dir angefangen, du schreibst deine Programme ja überwiegend in „Blitz Basic“?

SA: Nachdem ich ein paar meiner 27 Jahre mit dem Studium der Mathematik verbracht hatte, habe ich mich vor

drei Jahren mit den Basic-Jungs zusammengetan. Eins meiner ersten Werke war dann ein Programm zum Färben von Holzhäusern.

?: Hol-Häuser? Färben?!

SA: Ja, Holzhäuser stellen in Neuseeland praktisch die Regel dar. Die Dinger muß man alle vier bis fünf Jahre neu anmalen, weil der Lack abblättert. Und hier kommt mein Programm ins Spiel: Durch einen simplen Mausklick lassen sich die einzelnen Flächen der Hütte komplett umfärben, damit man gleich merkt, ob es dem Kunden so gefällt. Die Geschichte kam so gut an, daß ich immer noch daran weiterarbeite und Verbesserungen einbaue!

?: Und wie sieht es mit Spielen aus?

SA: Wir sitzen gerade an „Skidmarks 1.1“, wo wir die Zahl der Autos und Strecken auf 8 bzw. 24 verdoppeln wollen. Außerdem möchten wir die Steuerung verbessern, animierte Zuschauer und andere Gags einbauen. Die geplan-

te Formel-1-Zusatzdisk wird wahrscheinlich auch gleich inklusive sein.

?: Müssen die alten „Skidmarks“-Besitzer dann auch die neue Version kaufen?

SA: Kein Gedanke, wir haben ja schon auf der Registrationskarte angedroht, daß die Leute dann Updates bekommen – bis Anfang Mai sollten wir fertig sein.

?: Eure Raserei war ja überall recht erfolgreich, in England hat sie es gar bis auf Platz 3 der Software-Charts geschafft?

SA: Stimmt, dort und in Frankreich verkauft sich das Game gut, 14.000 Stück davon sind wir allein im Vereinigten Königreich losgeworden. Nur in Deutschland sieht es leider weniger toll aus...

?: An unserem Test lag's nicht, wir fanden das Game auch duffe. Wollt Ihr Eure Spiele in Zukunft weiterhin mit „Blitz Basic 2“ schreiben?

SA: Ja. „Blitz 2“ braucht gar nicht soviel Platz, ist dafür aber ziemlich schnell. Im Moment entsteht damit bei uns gerade das erste Hallenfußballspiel, das wahrscheinlich auf einer Compilation erscheinen wird.

?: Gab es nicht schon bei „MicroProse Soccer“ einen Platz in der Halle?

SA: Ganz recht, Herr Lehrer, aber wir werden das Spielprinzip noch weiter ausbauen!

?: Vielleicht sollten wir schnell mal ein unverfänglicheres Thema dazwischenschieben – wie heißt dein aktuelles Lieblingsspiel?

SA: Laß mich überlegen, könnte das „Skidmarks“ sein? Ja, genau!

?: Wie steht's mit anderen Freizeitaktivitäten? Gehst du gern ins Kino?

SA: Klar, ich mag alle Filme unseres genialen Regisseurs Peter Jackson; jeden seiner Streifen habe ich gesehen. Aber leider sterben die Kinos in meiner Heimat, weil die Leute sich nur noch Videos reinziehen.

?: Aber Computer sind doch beliebt, oder? Von Euren australischen Nachbarn hört man, daß sie mehr Rechner pro Kopf haben als hier in Deutschland, und das CD² soll sich dort ebenfalls sehr gut verkaufen?

SA: Exakte Zahlen habe ich leider nicht parat, aber es ist eine gute Gelegenheit, mich mal wieder über die bösen Softwarepiraten zu beschweren. Die sind nämlich schuld daran, wenn immer mehr Spielehersteller zu den japanischen Konsolen abwandern! Auch wir selbst haben das

SA: Klar, wir sind nämlich alle große Freunde der „Freundin“, meine Freundin aus Fleisch und Blut ist schon ganz sauer, weil ich täglich fast 15 Stunden vor der Kiste sitze. Aber ich muß schließlich das Geld für die Telefonrechnung verdienen. Und die ist gar nicht so niedrig, nachdem ich so nebenbei auch noch alles Geschäftliche für Acid und die Kollegen von Vision Software regle.

?: Von Vision haben wir ja gerade „Seek & Destroy“ getestet, seid ihr mit den Jungs denn enger verbandelt?

SA: Das kann man so sehen, wir teilen uns ja ein gemeinsames Büro. Daher weiß ich auch, daß die Burschen auf die brasilianische Deathmetal-Gruppe Sepultura abfahren und zur Zeit an einem 3D-Battletech mit dem Arbeitstitel „Robotwars“ werkeln. Nicht zu vergessen, daß Rodney Smith von Vision für alle „Skidmarks“-Grafiken verantwortlich ist.

?: Dann verrät uns zum Schluß doch noch was über Euer nächstes Spiel!

SA: Das Game stammt vom „Blitz Basic“-Erfinder Mark Sibly und wird „Guardian“ heißen. Es geht ein bißchen in die Richtung von „Starglider“, bietet aber mehr Action à la „Defender“. Auf keinen Fall

wird man dabei aber an eine feste Flugbahn gebunden sein wie bei „Starwing“ am Super Nintendo. Momentan sind wir noch dabei, alle möglichen Specials in das Game reinzupumpen, z.B. wird es in den höheren Levels nette Warps geben.

?: Und die technische Seite?

SA: Damit die Vektorgrafik ordentlich abgeht, werden wir nur Assemblerrouninen benutzen; außerdem soll alles in 256 Farben gepinselt werden, so daß wir das Game wahrscheinlich bloß für den A1200 herausbringen können.

?: Wir sind schon sehr gespannt darauf – und bedanken uns herzlich für das nette Gespräch! (mm)



Guardian

ACID SOFTWARE?



Das nächste „Säure-Attentat“: Guardian

Special

Gestern noch ein Schlagwort, heute schon fast Gegenwart: Multimedia. Hier kommt der neueste Beweis für das Zusammenwachsen der verschiedenen Arten elektronischer Unterhaltung – die Audio-CD zum Eingreifen!

Musik zum Mitmachen: Interaktive Audio-CDs

Etwas schönere Grafik, ein bißchen mehr Musik – darin erschöpfte sich bisher in aller Regel der Vorteil eines CD-Spiels gegenüber der herkömmlichen Diskversion. Das gilt übrigens nicht nur für Umsetzungen, denn auch die echten Eigenentwicklungen fielen zum größten Teil eher enttäuschend aus, ganz egal, ob sie nun für CD², CD-ROM am PC oder Mega-CD herauskamen. Doch langsam, aber sicher tauchen ein paar Silberlinge mit wirklich innovativem Inhalt auf; hier wollen wir uns mal eine neue Generation von Audio-CDs anschauen. Die Scheiben haben nämlich mehr zu bieten als nur einige beliebig eingestreute Videoschnipsel! Das meiste davon ist derzeit zwar bloß am Apple Macintosh und in Einzelfällen auch für den PC oder das CD-I erhältlich, aber Konvertierungen für alle übrigen Silberschleudern einschließlich des CD² dürften bereits in wenigen Monaten die Regale der Händler füllen.

Das vielleicht interessanteste Projekt ist dabei Peter Gabriels CD „Xplora 1“, die Filmsequenzen und Videoclips von rund zwei Stunden Länge enthält. Dazu gehört auch ein mausgesteuerter Rundgang durch Gabriels Realworld-Studio, der mit seinen „Gehämräumen“ und den eingestreuten Mini-Rätseln fast schon ein kleines Adventure darstellt. So richtig interaktiv wird's dann aber, wenn man mit Hilfe von vier Schieberreglern den Song „Digging in the Dirt“ nach eigenem Gusto neu abmischen kann. Auf die Spitze getrieben hat diese Hörerbeteiligung Gabriels US-Kollege Todd Rundgren auf der CD-I-Fassung von „No World Order“. Grob formuliert, befinden sich auf dieser CD rund 1.000 Musikpartikel von wenigen Sekunden Länge, die sich durch das Festlegen bestimmter Parameter (Tempo, Stilrichtung etc.) zu insgesamt einer Million theoretisch denkbarer Songs kombinieren lassen. Etwas für den besonderen Geschmack ist der interaktive Spielfilm „Freak Show“ von den Residents, bei dem man nach Belieben durch ein altmodisches Gruselkabinett spazieren und sogar in den Privatgemächern

der dort beschäftigten „Monster“ herumschnüffeln darf. Vergleichsweise konventionell ist demgegenüber Herbert Grönemeyers „Chaos“-CD ausgefallen: Das Multimediale daran sind eigentlich bloß die am Screen erscheinenden Liedtexte samt Herbies Lebenslauf und kurzen Videoclips, die in einem briefmarkengroßen Grafikfenster ablaufen.

Daneben beschäftigen sich auch David Bowie, BAP, INXS, Icehouse, Billy Idol, Kris Kross und einige andere Künstler mit dem neuen Medium – die Ergebnisse sind in Amerika zum Teil schon erschienen, aber bislang ganz überwiegend nur für den Mac. Sobald die interaktive Audio-Welle das CD² erreicht hat und das Softwareangebot auch hierzulande einigermaßen zufriedenstellend ist, werden wir Euch darüber selbstverständlich auf dem laufenden halten! (od)



Die „Multimedia-Fassung“ von Peter Gabriel



Die „interpassive“ Grönemeyer-CD



Bei der Freak Show der Residents lacht auch der Computerfreak



Legacy of SORASJI



Die wichtigsten Grundelemente des Vorgängers blieben uns jedenfalls erhalten: Wieder dürfen bis zu vier Spieler jeweils einen Helden übernehmen und diesen rundenweise durch eine isometrische 3D-Landschaft lotsen. Im Gegensatz zu dem auf sportlichen Wettstreit hin angelegten „Hero Quest“ ist neuerdings jedoch Teamwork gefragt, wenn es auf die Suche nach dem Ursprung einer furchtbaren Seuche geht. Betroffen ist das Land Rhia, wodurch dort jetzt die Flüsse

Vor knapp drei Jahren konnte Gremlins allzu brave Versoftung des populären Brett-Rollis „Hero Quest“ nur höflichen Applaus bei den digitalen Dungeonschleichern ernten – ob der Nachfolger nun für Begeisterungstürme gut ist?

einen irgendwo im Gemäuer verborgenen Knochenschlüssel und den sogenannten Ring der Elemente findet. Folglich muß man die höchst verwinkelte, aus unzähligen Räumen bestehende Burg



Das Schloß und seine Bewohner

verdorren, die Ernte verendet und das Vieh austrocknet – oder so ähnlich. Um Flüssen, Vieh und Ernte wieder auf die Sprünge zu helfen, müssen in neun voneinander unabhängigen Kapiteln zwei Talismane gefunden werden, nämlich ein Amulett und ein Orakelstein.

Nach Ablauf des netten Intros wird aus den acht zur Wahl stehenden Kämpfern, Zwergen, Magiern etc. also ein (maxi-

mal) vierköpfiger Stoßtrupp zusammengestellt und durch das Verteilen zusätzlicher Stärkekpunkte in fünf verschiedenen Bereichen individuell aufgepeppt. Abweichend von der üblichen Norm kann man in der Folge seine Party zwischen den einzelnen Kapiteln wieder völlig neu zusammenstellen – erst in dieser Übergangsphase werden auch eventuelle Verbesserungen der Charakterwerte wirksam, und das Abspeichern des Spielstands ist ebenfalls nur am Ende einer Mission zugelassen. Wer sich die Sache noch weiter (stark) erschweren will, braucht sein Glück bloß mit einem Solokämpfer zu versuchen...

Sobald alle Voreinstellungen vorgenommen wurden, wählt man auf der von oben gezeigten Landkarte einen der neun Einsatzorte aus. Bei Bedarf kann man zuvor auch noch eins der drei angezeigten Warenhäuser besuchen, um nützliche Gegenstände vom Säbel bis zum Gesundheitstrank zu kaufen oder zu verkaufen. Der Auftrag Nummer eins führt

dann in ein weitverzweigtes Vampirschloß, wo sich auch der Eingang zum ersten Etappenziel befindet, den Grabhügeln von Yaserat. Dorthin gelangt man aber nur, wenn man außer dem richtigen Tor auch



Wer sucht, der findet!

Meter für Meter nach Geheimtüren, versteckten Gegenständen und Goldschätzen durchforsten. Alle naselang stolpert man dabei über Fallen wie plötzlich aus dem Boden schießende Speere, so daß wirklich jeder einzelne Schritt wohlüberlegt sein will. Einmal entdeckte Fallen können mit dem (hoffentlich) mitgeführten Werkzeug entschärft werden, das in der Regel der Zwerg „Grimbeard“ im Gepäck hat – gehört der Kleine aber gar nicht zur Party, muß man es erst in den Warenhäusern erstehen.

Gesteuert werden die Jungs nacheinander und rundenweise via Maus und die



Monster machen müde Magier munter!



am unteren Bildrand angebrachten Icons bzw. Richtungspfeile. Jedem Mitglied der Gruppe steht pro Runde eine bestimmte Zahl von Bewegungs- und Aktionspunkten zum Suchen, Zaubern, Kämpfen usw. zur Verfügung; haben alle ihr Kontingent verprast, sind die zufällig gerade in der Gegend weilenden Monster dran. Als besonderer Service läßt sich das rechte Nagerohr mit einem beliebigen, häufig gebrauchten Befehl belegen, außerdem sorgt die jederzeit einblendbare Karte mit Automappingfunktion für Übersicht, und eine süße, kleine Maus zeigt ständig die verrinnende Zeit an. Auf einen extra Kampfscreen hat man allerdings verzichtet, die erspähten Skelette, Vampire oder Mumien werden gleich an Ort und Stelle mit den berufsspezifischen Waffen der Helden oder einem der insgesamt 20 Zaubersprüche beharkt.

Ist die Gegend wieder monsterfrei, sucht man in der näheren Umgebung nach interessanten Objekten. Dies nimmt meist sogar mehrere Spielrunden in Anspruch, denn die einzelnen Forschungsaktionen erfassen immer nur einen sehr begrenzten räumlichen Ausschnitt. Trotzdem sollte hier niemand wegen einer kurzfristigen Zeitersparnis schludern, denn praktisch sämtliche Räume enthalten neben vielen bösen Ungeheuern auch diverse Geheimausgänge, Fallen und Verstecke. Alle entdeckten Kisten und Geld-

Geheimtüren automatisch kartographiert. Kommen wir zur Manöverkritik: Da man zwischen seinen Leuten nicht nach Belieben hin- und herwechseln kann, stehen sich die Kerle des öfteren gegenseitig im Weg. Ein weiteres Manko ist die etwas unübersichtliche Optik –

Weil auch die Atmosphäre des Spiels nichts zu wünschen übrig läßt, übersehen wir mal gnädig die kleinen Schwächen und die nicht wesentlich veränderte Grafik: Sorasil ist eine Reise wert. (md)



Was man hat, das hat man!

durch den isometrischen Blickwinkel bleiben die in Wandnähe platzierten Fallen oder Ungeheuer nahezu unsichtbar. Erschwert wird das Heldenleben in Sorasil auch durch das seltene Vorkommen der Heiltränke, die man unbedingt für das Auffrischen der Zauber- bzw. Lebensenergie benötigt. Die schwächlichen Monster sind zwar meist eher Opfer als Gegner, aber sie ersetzen ihre mangelnde Klasse eben durch pure Masse; zudem lassen sich im Kampf gefallene Recken nicht wiederbeleben, so daß man sie bei späteren Aufgaben oft schmerzlich vermißt.

Auf der Habenseite verbucht das Vermächtnis von Sorasil die völlig problemlose Maussteuerung, einen sehr melodiosen Klangteppich sowie das gegenüber dem Vorgänger sinnvoll weiterentwickelte Gesamtkonzept.



Wir basteln uns einen Barbaren



Klappe zu, Held tot...

verstecke werden natürlich gnadenlos geplündert, die aufgespürten Fallen und

THE LEGACY OF SORASIL (GREMLIN)

ISO-ROLLENSPIEL

72%

„WÜRDIGER ERBE“



GRAFIK	72%
ANIMATION	69%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Das waren noch Zeiten...



Zur Sicherheit noch mal ein prüfender Blick auf den Kalender: Ja, wir schreiben wirklich 1994, und dies ist wirklich ein Text-/Grafikadventure – exakt so, wie man es von früher kennt!

Obwohl das Abenteuer von Spacecom über den Sharewarehandel vertrieben wird, mußten wir diesem Ausnahmephänomen aus nostalgischen Gründen einfach einen „richtigen“ Test widmen. Dafür spricht auch seine erstaunliche Komplexität, während man sich von der Präsentation am besten gar nichts erwartet: 40 eher schlechte Alibi-Bildchen lockern die Textwüste auf, gesteuert wird komplett per Tastatur, und den „Begleitsound“

hat man auf eine Extra-CD gepackt, welche der Vollversion des Games beiliegt. Man schlüpft hier in den Kafftan des Wüstensohnes Yurk Tar, der für sein Völkchen eine neue Heimat sucht – als Finderlohn winkt die Ernennung zum Scheich. Nacheinander sind fünf Welten zu durchqueren: die Wüste, das Kaugummiland, die „Casa Extasa“, ein Jahrmarkt und das Bananenland. Mit Hilfe des Parsers, der 110 Verben (plus 450 Synonyme) versteht, wandert man durch die Gegend, untersucht alle Lokalitäten, quatscht die Leute an und versucht, den nur vier Gegenstände fassen-

den Rucksack sinnvoll zu füllen. Jede Handlung wird vom Rechner mit einer witzigen Reaktion quittiert – darüber sollte man das Abspeichern nicht vergessen, denn wegen der vielen Abgründe, Räuber und wilden Tiere kann jeder falsche Schritt der letzte sein. Die in epischer Breite erzählte Geschichte hat eine stimmige Atmosphäre und spannende Rätsel zu bieten, doch wer nicht zu den altgedienten Textabenteurern gehört, dürfte trotzdem einen Kulturschock erleiden. Aber zum Reinschnuppern gibt's ja die preiswerte Sharewareversion. (md)

DIE KARAWANE DER 7. DYNASTIE (SPACECOM)

TEXT-/GRAFIKADVENTURE

51%

„NOSTALGISCH“



GRAFIK	28%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	46%
DAUERSPASS	58%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 39,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISK5/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

MOON CITY

Die jüngste Ausgabe des Diskmags „Amigo“ enthält u.a. dieses SF-Strategical, bei dem Wirtschaftssimulanten und Militärtaktiker gleichermaßen auf ihre Kosten kommen sollen. Wir haben's nachgeprüft.

Vier Konzerne unter menschlicher oder digitaler Führung buddeln auf dem Mond nach Erz, das dann in Strom umgewandelt wird, den ein Energiesender zur Erde beamt. Für die Infrastruktur sorgen zwölf Siedlungsmodule, zu denen etwa eine Fabrik gehört, in der sich acht Fahrzeugtypen mit unterschiedlicher Bewaffnung, Panzerung und Ladekapazität produzieren lassen. Weil das oberste Spielziel lautet, die drei Konkurrenzfirmen dem Kraterboden gleichzumachen, fal-

len aber auch reichlich Aufträge für die Rüstungsindustrie ab. Wer den Kollegen nicht nur mit Raketen und Lasern einheizen will, kann dazu Spione, Söldner oder Saboteure anheuern – der eigene Werkschutz soll vor derartigen Attentaten schützen. Das nötige Kleingeld für all diese Aktionen erhält man durch den Energietransfer, Steuern und Mieteinnahmen. Leider ist das Arbeitsleben in der Mondstadt längst nicht so toll, wie es sich in der Beschreibung anhört: Abgesehen von gelegentlichen Sound-FX bleibt der Lautsprecher stumm, die wenigen Menügrafiken bieten gehobenes PD-Niveau, und durch die zu-

mindest bei unserem Testmuster recht häufigen Systemabstürze hat man auch an der komfortablen Maussteuerung nicht allzu lang Freude. Wer sich deswegen mit dem ebenfalls in dieser Ausgabe enthaltenen Geschicklichkeitsspiel „Gamma Zone“ trösten will, erlebt die nächste Enttäuschung – das engherzige Zeitlimit macht den „Gauntler“-Verschnitt fast unspielbar. Was spricht also für die Scheibe? Nur der angemessen niedrige Preis... (st)



MOON CITY (CT-VERLAG)

SF-STRATEGIE

45%

„BILLIG“



GRAFIK	44%
ANIMATION	39%
MUSIK	-
SOUND-FX	40%
HANDHABUNG	65%
DAUERSPASS	44%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 19,80

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISK5/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	3 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1889	9/92	Simulation	85 %	Desert Strike	5/93	Action	85 %	Lemmings 2	3/93	Strategie	91 %	Stackin & Fire	11/92	Geschicklichkeit	39 %
1889 für A1200	3/93	Simulation	86 %	D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %	Lemmings für CD32	2/94	Strategie	88 %	Stackin	3/93	Geschicklichkeit	74 %
1990 - Die 93er Edition	12/92	Simulation	63 %	D/Generation für CD32	12/92	Geschicklichkeit	77 %	Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilator	super	Stackin für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70 %
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69 %	Die Hand 2	10/92	Aktuelle	39 %	Leif's Weapon	1/93	Action	74 %	Stackin Probal	10/92	Simulation	51 %
A 320 Airbus (USA Edition)	9/92	Simulation	66 %	Die Hand 2	9/92	Action	36 %	Libration für CD32	1/94	Aktuelle	64 %	Software Manager	2/94	Simulation	86 %
Abandonned Places 2	5/93	Aktuelle	66 %	Die Hand 2	10/92	Simulation	81 %	Linker Collection	10/92	Compilator	mittel	Söldner	9/92	Strategie	31 %
Action 5	12/92	Compilator	schwach	Digital Dungeon	3/93	Aktuelle	1,5 %	Linker Collection	9/92	Verschiedenes	Donat	Söldner	10/93	Geschicklichkeit	86 %
Al Bards	9/92	Simulation	61 %	Digimon für CD32	12/92	Verschiedenes	70 %	Linker Collection	1/93	Action	88 %	Söldner Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	83 %
Al Bards	11/93	Strategie	37 %	Digimon für A1200	12/92	Verschiedenes	70 %	Linker Collection	10/92	Sport	50 %	Söldner	11/93	Geschicklichkeit	58 %
Al Support	11/92	Action	68 %	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54 %	Linker Collection	9/93	Sport	87 %	Söldner	11/93	Brilliantleistung	44 %
Al Warrior	10/92	Simulation	13 %	Disposal Hero	1/94	Action	81 %	Linker Collection	10/92	Sport	85 %	Söldner	9/93	Mitar	super
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72 %	Disposal Hero	3/94	Action	34 %	Linker Collection	12/92	Aktuelle	45 %	Söldner	9/92	Simulation	76 %
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72 %	Dizzy - Prince of the Yiddals	11/92	Geschicklichkeit	39 %	Linker Collection	9/92	Aktuelle	81 %	Söldner	2/94	Compilator	super
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76 %	Dizzy's Excellent Ad.	10/92	Compilator	mittel	Linker Collection	1/92	Simulation	85 %	Söldner	12/92	Compilator	mittel
Alien 3	3/93	Action	72 %	Dogfight	11/93	Simulation	79 %	Linker Collection	7/93	Strategie	70 %	Söldner	1/93	Verschiedenes	18 %
Alien Breed	1/93	Action	60 %	Dogfight	10/92	Action	33 %	Linker Collection	11/92	Simulation	37 %	Söldner	7/93	Simulation	9 %
Alien Breed II	12/92	Action	72 %	Dogfight	12/92	Strategie	52 %	Linker Collection	10/93	Geschicklichkeit	66 %	Söldner	12/92	Compilator	gut
Alien	9/92	Action	schwach	Dogfight	11/93	Action	70 %	Linker Collection	3/93	Geschicklichkeit	66 %	Söldner	2/93	Compilator	gut
Ambermoon	11/93	Aktuelle	85 %	Dogfight	12/92	Geschicklichkeit	63 %	Linker Collection	10/92	Sport	66 %	Söldner	12/92	Compilator	mittel
Ambermoon	7/93	Strategie	68 %	Dogfight	1/94	Geschicklichkeit	69 %	Linker Collection	12/92	Geschicklichkeit	68 %	Söldner	9/93	Compilator	gut
Ambermoon Classics Pack	9/92	Compilator	mittel	Dogfight	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Linker Collection	2/94	Geschicklichkeit	49 %	Söldner	9/92	Aktuelle	33 %
Ambermoon für A1200	12/93	Sport	51 %	Dogfight	3/93	Strategie	24 %	Linker Collection	9/93	Mitar	schwach	Söldner	9/92	Strategie	18 %
Ambermoon	11/92	Sport	81 %	Dogfight	2/94	Compilator	gut	Linker Collection	2/94	Strategie	62 %	Söldner	1/94	Action	50 %
Ambermoon	3/93	Action	86 %	Dogfight	2/93	Compilator	mittel	Linker Collection	9/93	Mitar	mittel	Söldner	5/93	Action	52 %
Ambermoon für CD32	1/94	Action	83 %	Dogfight	9/92	Strategie	82 %	Linker Collection	9/92	Simulation	64 %	Söldner	12/92	Compilator	gut
Ambermoon für A500	3/94	Simulation	60 %	Dogfight	5/93	Strategie	80 %	Linker Collection	2/93	Compilator	mittel	Söldner	2/94	Aktuelle	60 %
Ambermoon für A1200	3/94	Simulation	62 %	Dogfight	2/93	Compilator	gut	Linker Collection	10/92	Compilator	super	Söldner	9/92	Verschiedenes	37 %
Ambermoon's Fool	11/92	Simulation	63 %	Dogfight	11/92	Aktuelle	70 %	Linker Collection	12/92	Aktuelle	56 %	Söldner	1/94	Strategie	46 %
Ambermoon's Fool	10/92	Strategie	62 %	Dogfight	10/92	Simulation	60 %	Linker Collection	12/92	Action	68 %	Söldner	1/94	Strategie	53 %
Ambermoon	11/93	Action	28 %	Dogfight	12/93	Simulation	64 %	Linker Collection	2/93	Compilator	mittel	Söldner	12/92	Compilator	gut
Ambermoon	12/92	Action	60 %	Dogfight	5/93	Geschicklichkeit	48 %	Linker Collection	5/93	Strategie	37 %	Söldner	2/93	Action	80 %
Ambermoon Special Edition	2/94	Action	83 %	Dogfight	3/94	Action	10 %	Linker Collection	5/93	Strategie	37 %	Söldner	9/92	Sport	64 %
Ambermoon	9/92	Strategie	34 %	Dogfight	5/93	Sport	91 %	Linker Collection	3/94	Action	66 %	Söldner	11/92	Action	44 %
Ambermoon	2/93	Simulation	77 %	Dogfight	10/93	Simulation	91 %	Linker Collection	10/93	Sport	81 %	Söldner	3/94	Simulation	76 %
Ambermoon	1/94	Strategie	79 %	Dogfight	10/93	Strategie	89 %	Linker Collection	3/94	Action	52 %	Söldner	3/94	Simulation	79 %
Ambermoon	2/93	Simulation	52 %	Dogfight	1/93	Strategie	61 %	Linker Collection	9/92	Aktuelle	87 %	Söldner	1/94	Action	21 %
Ambermoon	5/93	Simulation	70 %	Dogfight	3/93	Verschiedenes	61 %	Linker Collection	9/92	Brilliantleistung	61 %	Söldner	2/94	Geschicklichkeit	31 %
Ambermoon	9/93	Strategie	61 %	Dogfight	2/93	Sport	52 %	Linker Collection	9/93	Geschicklichkeit	74 %	Söldner	2/94	Compilator	schwach
Ambermoon	2/93	Aktuelle	82 %	Dogfight	3/93	Action	60 %	Linker Collection	12/93	Geschicklichkeit	78 %	Söldner	1/93	Action	78 %
Ambermoon	11/92	Aktuelle	78 %	Dogfight	10/92	Sport	41 %	Linker Collection	12/93	Geschicklichkeit	68 %	Söldner	5/93	Geschicklichkeit	75 %
Ambermoon	10/92	Verschiedenes	10 %	Dogfight	10/92	Verschiedenes	10 %	Linker Collection	1/94	Sport	79 %	Söldner	10/93	Sport	44 %
Ambermoon	3/93	Strategie	52 %	Dogfight	10/92	Sport	55 %	Linker Collection	12/92	Action	65 %	Söldner	9/92	Strategie	50 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/92	Sport	51 %	Linker Collection	1/94	Geschicklichkeit	85 %	Söldner	3/93	Geschicklichkeit	52 %
B.C. Kid	10/92	Action	86 %	Dogfight	2/94	Compilator	super	Linker Collection	10/92	Verschiedenes	überlappend	Söldner	9/92	Action	63 %
B.C. Kid	10/92	Aktuelle	86 %	Dogfight	1/94	Sport	68 %	Linker Collection	3/93	Verschiedenes	überlappend	Söldner	9/93	Strategie	79 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	10/93	Simulation	86 %	Linker Collection	9/93	Compilator	schwach	Söldner	1/94	Action	63 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	10/93	Sport	57 %	Linker Collection	3/94	Action	70 %	Söldner	9/93	Strategie	39 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	2/93	Compilator	super	Linker Collection	2/93	Sport	77 %	Söldner	10/92	Verschiedenes	überlappend
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	3/94	Geschicklichkeit	63 %	Linker Collection	9/92	Action	68 %	Söldner	12/92	Geschicklichkeit	74 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	10/92	Verschiedenes	überlappend	Linker Collection	11/92	Action	84 %	Söldner	9/92	Strategie	24 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	12/92	Compilator	super	Linker Collection	1/93	Sport	56 %	Söldner	9/92	Sport	69 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	2/93	Compilator	gut	Linker Collection	7/93	Sport	70 %	Söldner	11/93	Strategie	62 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	2/94	Geschicklichkeit	63 %	Linker Collection	1/94	Sport	70 %	Söldner	3/94	Strategie	15 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	3/94	Action	60 %	Linker Collection	10/93	Aktuelle	55 %	Söldner	11/92	Geschicklichkeit	71 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/93	Simulation	39 %	Linker Collection	12/92	Strategie	62 %	Söldner	2/93	Action	85 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/93	Strategie	66 %	Linker Collection	11/92	Sport	81 %	Söldner	1/94	Action	83 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	12/92	Action	10 %	Linker Collection	3/94	Compilator	mittel	Söldner	3/94	Strategie	70 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	3/94	Action	27 %	Linker Collection	2/94	Compilator	mittel	Söldner	9/92	Geschicklichkeit	71 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	7/93	Action	36 %	Linker Collection	10/92	Action	66 %	Söldner	9/92	Action	schwach
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/92	Action	36 %	Linker Collection	9/92	Aktuelle	46 %	Söldner	10/92	Verschiedenes	überlappend
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	10/92	Verschiedenes	Donat	Linker Collection	10/92	Strategie	39 %	Söldner	10/92	Verschiedenes	überlappend
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/93	Aktuelle	86 %	Linker Collection	10/93	Strategie	69 %	Söldner	2/93	Strategie	70 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	2/93	Aktuelle	68 %	Linker Collection	10/93	Geschicklichkeit	78 %	Söldner	10/92	Aktuelle	62 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/92	Aktuelle	22 %	Linker Collection	12/93	Geschicklichkeit	70 %	Söldner	2/94	Compilator	super
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	3/93	Action	34 %	Linker Collection	11/93	Sport	73 %	Söldner	7/93	Action	85 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/92	Simulation	85 %	Linker Collection	11/93	Action	66 %	Söldner	2/94	Compilator	gut
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	2/93	Geschicklichkeit	45 %	Linker Collection	12/92	Action	72 %	Söldner	9/92	Strategie	31 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	2/94	Strategie	71 %	Linker Collection	12/92	Verschiedenes	70 %	Söldner	3/94	Sport	57 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/93	Compilator	mittel	Linker Collection	11/92	Aktuelle	46 %	Söldner	3/94	Action	42 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	3/93	Action	70 %	Linker Collection	3/93	Sport	72 %	Söldner	2/94	Simulation	17 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	10/93	Strategie	52 %	Linker Collection	10/92	Geschicklichkeit	61 %	Söldner	10/93	Sport	38 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	11/92	Action	78 %	Linker Collection	2/94	Strategie	21 %	Söldner	2/93	Geschicklichkeit	49 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/94	Simulation	76 %	Linker Collection	3/94	Strategie	30 %	Söldner	10/92	Verschiedenes	überlappend
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/92	Simulation	58 %	Linker Collection	3/94	Aktuelle	72 %	Söldner	10/92	Strategie	64 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	11/92	Verschiedenes	15 %	Linker Collection	11/92	Simulation	83 %	Söldner	10/92	Strategie	64 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/93	Action	63 %	Linker Collection	12/93	Simulation	89 %	Söldner	7/93	Sport	62 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/94	Geschicklichkeit	72 %	Linker Collection	1/94	Simulation	84 %	Söldner	2/94	Simulation	76 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/92	Action	33 %	Linker Collection	2/93	Aktuelle	53 %	Söldner	10/92	Sport	28 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	7/93	Sport	87 %	Linker Collection	2/94	Aktuelle	85 %	Söldner	10/92	Sport	28 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/93	Strategie	72 %	Linker Collection	2/94	Simulation	88 %	Söldner	2/93	Simulation	75 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/94	Aktuelle	74 %	Linker Collection	2/94	Simulation	88 %	Söldner	3/93	Aktuelle	77 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	3/93	Verschiedenes	für Oldies	Linker Collection	9/92	Geschicklichkeit	22 %	Söldner	7/93	Aktuelle	77 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	11/92	Strategie	39 %	Linker Collection	10/92	Verschiedenes	Donat	Söldner	7/93	Geschicklichkeit	80 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	2/94	Compilator	mittel	Linker Collection	2/93	Compilator	gut	Söldner	10/92	Aktuelle	53 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	12/92	Compilator	schwach	Linker Collection	10/92	Verschiedenes	überlappend	Söldner	11/92	Sport	7 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/92	Sport	80 %	Linker Collection	10/92	Action	78 %	Söldner	9/93	Sport	7 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	1/93	Simulation	85 %	Linker Collection	1/94	Sport	17 %	Söldner	9/93	Compilator	gut
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	9/92	Action	58 %	Linker Collection	5/93	Sport	72 %	Söldner	9/93	Compilator	mittel
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	7/93	Strategie	78 %	Linker Collection	11/93	Sport	65 %	Söldner	9/93	Compilator	mittel
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	10/92	Compilator	gut	Linker Collection	3/94	Verschiedenes	37 %	Söldner	9/93	Compilator	mittel
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	12/92	Geschicklichkeit	29 %	Linker Collection	11/93	Sport	41 %	Söldner	12/92	Strategie	70 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dogfight	12/92	Geschicklichkeit	29 %	Linker Collection	3/94						

Der überhaupt recht scheue Programmierer Geoff Crammond liefert nur alle Jubeljahre mal ein neues Spiel ab, das er zumeist gemeinsam mit seiner Familie entwickelt hat – aber die Ergebnisse sprechen für sich!

STUNT CAR RACER



21 Im Jahr 1986 eröffnete Geoff dem digitalen Rennsport eine neue Dimension des Realismus, als er am C 64 „Revs“ und später dann dessen Nachfolger „Revs Plus“ für das mittlerweile untergegangene Firebird-Label schrieb. Auch in der Folge verließen ausschließlich flotte Autorasereien seine Software-Werkstatt; zuletzt das 1992 erschienene „Formula 1 Grand Prix“ (das übrigens noch bis zum Ende dieses Jahres eine Fortsetzung bekommen soll). Unser heutiger Klassiker wurde dagegen 1989 bei Micro Style veröffentlicht – seine Qualitäten erkennt man schon daran, daß sich dieses Game damals bei uns in einem großen Vergleichstest gegen so erlauchte Konkurrenten wie „Turbo Out Run“, „Chase H.Q.“, „Power Drift“ und „Hard Drivin“ durchsetzen konnte und folgerichtig zum Sieger des „Joker Grand Prix“ gekürt wurde. Das Spielprinzip läßt sich am besten als futuristische Achterbahn beschreiben, bei der man die Gleise weggelassen und statt dessen noch einige Ram-

pen eingebaut hat. Beides treibt den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen, denn wer hier aus der Kurve fliegt oder zu kurz springt, kann bis zu 200 Meter in die Tiefe stürzen. Acht solcher Strecken mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sind vorrätig; befahren werden sie mit speziellen Stunt Cars, die kleine Zusammen-

stöße bei 50 mph wie nichts wegstecken und aus dem Stand in zwei Sekunden 60 mph erreichen – nicht ganz unschuldig an diesen unglaublichen Fahrleistungen ist der zusätzlich zu den normalen Spritsorten (aber leider bloß begrenzt) vorhandene „Nitro-Boost“. Wer gegen den Rechner antreten will, bekommt es nacheinander mit insgesamt elf verschiedenen begabten Digi-Piloten zu tun, ein Zweitmensch darf direkt nur per Nullmodem mitmischen. Dafür kann man eine Liga mit maximal acht menschlichen Teilnehmern eröffnen, die sich dann durch vier Divisionen kämpfen dürfen. Hat man das Spiel geschafft, geht die Raserei als „Super League“ noch mal von vorn los, was zusammen mit der Speicheroption für alle Strecken und der Highscoreliste die Motivation schier endlos aufrechterhält.

Einfach mal losbrausen und sehen, was sich hinter der nächsten Kurve versteckt, ist hier kinderleicht, das perfekte Beherrschen der Steuerung setzt jedoch viel Übung voraus. Das gilt um



KLASSIKER

so mehr, als Beschädigungen nach einem Etappensieg auch in den nächsten Rennen erhalten bleiben, was sich im Lauf der Zeit natürlich summiert. Die Vektorgrafik mag zwar nicht so wahnsinnig detailreich sein, aber flott ist sie, auf dem 1200er sogar ganz besonders. Die Soundeffekte sind mitten aus dem prallen Rennfahrerleben gegriffen, und bei so schönen Motor- bzw. Crashgeräuschen hört man auch über die fehlende Musikbegleitung gerne hinweg.

Kurzum, es lohnt sich durchaus, den Gebrauchtmärkte nach Stunt Car Racer zu durchforsten, denn was die adrenalinsteigernde Wirkung angeht, kann es dieser Klassiker noch mit den meisten jüngeren Kollegen aufnehmen! (mm)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
80%		74%
79%	GRAFIK	68%
81%	ANIMATION	72%
-	MUSIK	-
58%	SOUND-FX	55%
89%	HANDHABUNG	80%
94%	DAUERSPASS	79%
FÜR GEÜBTE		

Die Budget-Bühne



Staubsauger im Weltraum:

Space Quest I

Ganz schön zugig:

A-Train



Wer will ihm ans Leder:

John Madden Football

Andere Welten, andere Sitten:

Another World

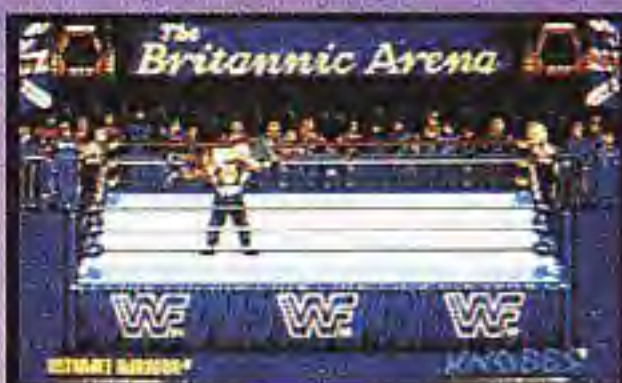


Die letzten werden die ersten sein:

First Samurai

Die Herren der Ringe:

WWF – European Rampage



Letztes Mal haben wir Euch ja versprochen, daß diesen Monat nicht gereimt wird, wenn Ihr schön brav seid. Und zweifellos seid Ihr das gewesen, denn auf April können wir uns beim besten Willen keinen Reim machen! Ganz schön ungereimte Einleitung, was?

Für kluge Köpfe

Doch unsere heutige Auswahl an großer Soft für den kleinen Geldbeutel ist dennoch ein Gedicht! Das fängt schon damit an, daß derzeit die alten Knaller der amerikanischen Adventureschmiede Sierra bei Kixx XL in preiswerten Neuauflagen ein Comeback feiern. Da wäre natürlich zuallererst die Schwerenöter-Legende **Leisure Suit Larry I** zu nennen, dann **Space Quest I**, der Beginn der futuristischen Saubermann-Saga um Roger Wilco, und schließlich das digitale Miami Vice namens **Police Quest I**. Bei letzterem handelt es sich um die modernisierte Variante, welche zwei Floppies oder eine Festplatte verlangt und auf Ur-Amigas kaum schneller läuft als eine Rennschnecke. Ansonsten wird aber allüberall deutsch angeleitete Original-Soft geboten, die mit 49 Mäusen gewiß nicht überbezahlt ist – Dirty Larry läßt sogar schon für 39 Taler die Hosen runter! Wichtig wäre noch, daß die Games auf „großen“ Freundinnen (A2000 bis A4000) Probleme verursachen können, und schon sind wir bei einem ganz anderen Programm angelangt, dem zumindest auf Zwo- und Dreitausendern ebenfalls keine Laufgarantie attestiert werden kann: **A-Train**, Hit Squads verbilligte Modelleisenbahn Marke Maxis. Wer die Züge übrigens in schönster Hires-Pracht ziehen lassen will, der benötigt mindestens anderthalb Megabyte RAM, ansonsten genügen 1 MB, 49 Märker und solide Englischkenntnisse.

Für flinke Finger

Englisch ist auch bei **John Madden Football** gefragt, aber das dürfte niemand vor diesem sportlichen Meilenstein abschrecken; lediglich Besitzer eines 2000ers oder 3000ers sollten vor dem Homerun einen Probelauf starten. Dafür kostet das steile Teil bei Hit Squad auch bloß 39 (Leder-) Eier, genau wie **Another World** von Kixx XL. Das furiose Actionadventure mit der seinerzeit revolutionär animierten Polygon-Optik macht zudem höchstens auf 4000ern Ärger und wird auch noch deutsch angeleitet. Ebenfalls mit deutschem Waffenschein (aber für zehn Mark weniger) prügelt sich der **First Samurai** in UBI Softs Neuauflage des Beinahe-Hits von anno 92. Er könnte auf Drei- und Viertausendern allerdings Schlaghemmung haben, während **WWF – European Rampage** eher bei Zwo- und Dreitausendern zum Streik neigt. Ansonsten reden die Jungs um Hulk Hogan zumindest in der Anleitung deutsch und verlangen dank Soft Price bloß 29 Beifallsstürme für ihren (mittelpträgigen) Auftritt auf Eurem Rechner. So, das war's mal wieder mit der aktuellen Sparsoft, den Rest vom April macht jeder, was er will. Weia, jetzt haben wir doch noch gereimt – sehen wir uns hier trotzdem in vier Wochen wieder? (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO
VORRAT LANGE
REICHT!

CHUCK ROCK 2

KGB

THE HUMAN RACE

JACK NICKLAUS' GOLF

KICK OFF & EXTRA TIME

DELUXE STRIP POKER

COLOSSUS CHESS

BLOODWYCH

T.V. SPORTS FOOTBALL

VIRTUAL WORLDS

NEU

NEU

NEU

DER NACKTE
WAHNSINN!

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ KGB
- ☐ THE HUMAN RACE
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name: _____
Straße: _____
Plz/Ort: _____
Datum: _____
Unterschrift: _____

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr
**MANFRED
BERGLER**
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.
ACHTUNG : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

Tools für Buchmacher und Wundergläubige

Spiele sind bekanntlich nicht billig, also stellen wir hier mal vier Programme vor, mit denen sich die sauer verdiente Kohle sparen und vielleicht sogar neue verdienen läßt!

HAUSHALTSBUCH DELUXE

Hinter der fast beliebig an die eigenen Bedürfnisse anpaßbaren Benutzeroberfläche verbirgt sich ein fle-

xibles Tool zum Erfassen und Verwalten sämtlicher Einnahmen und Ausgaben. Für die statistische Auswertung der monatlichen Taschengeldströme ist es fast zu schade, denn der digitale Finanzexperte überwacht eine unbegrenzte Zahl von frei definierbaren Konten und schreckt nicht mal vor der doppelten Buchführung zurück. Auch ein Kontenmanager sowie diverse Sortier- und Druckoptionen wurden integriert, trotzdem muß man kein Buchhalter sein, um mit der Bedienung zurechtzukommen.

mehr darüber wissen will, was die Planetenkonstellationen in gesundheitlicher, erotischer oder geschäftlicher Hinsicht für ihn bereithalten, bekommt hier die entsprechenden (natürlich unverbindlichen) Hinweise. Neben dem gewohnten Horoskop ist auch die chinesische Variante vorrätig, dazu darf man sich einem Persönlichkeitstest unterziehen, seinen Biorhythmus beäugen und astro-psychologische Tips für alle Lebenslagen in Empfang nehmen.

VEREINSMANAGER

Nicht minder (semi-) professionell geht es bei dieser Arbeitshilfe für engagierte Vereinsmeister zu. Auf komfortable Weise lassen sich die Daten von bis zu zehn Millionen Mitgliedern erfassen, bearbeiten und auswerten – egal, ob es nun um das Erheben der Beiträge oder die Erstellung von Verträgen, Mahnungen, Rechnungen, Mitgliedsausweisen oder Buchungsbelegen geht. Außerdem kann man jederzeit die

Finanzlage des Vereins überprüfen, so daß Zahlungsrückstände und notwendige Beitragserhöhungen rechtzeitig bekanntwerden. Natürlich gibt's auch hier die obligaten Statistik- und Druckfunktionen.



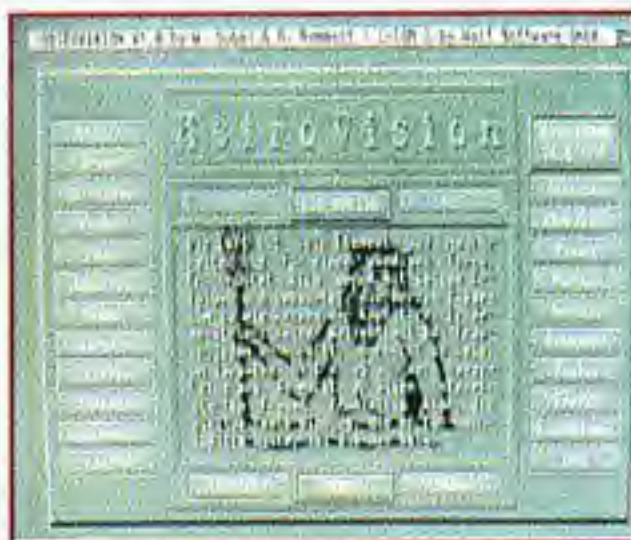
LOTTO DELUXE

Hat's immer noch nicht geklappt mit dem Sechser im Lotto? Dann solltet Ihr es vielleicht mal auf die wissenschaftliche Tour probieren: Hier sind nicht nur alle Ziehungen seit 1955 archiviert, man kann sich vom Programm auch konkrete Vorschläge für den nächsten Samstag bzw. Mittwoch machen lassen. Es berücksichtigt dabei die unterschiedlichsten Kriterien wie Ziehungshäufigkeit, bestimmte Zahlenkombinationen etc. und kennt auch die Geheimnisse von VEW- und Vollsystem. Dazu erteilt es bereitwillig statistische Auskünfte und ermittelt auf Wunsch gleich die anfallenden Kosten für jeden (System-) Tip. Allen Programmen gemeinsam ist ihre spröde Präsentation und die zweckmäßige Maus-/Menüsteuerung: alle laufen auf allen Amigas – nur das Haushaltsbuch verlangt das neue Betriebssystem OS 2.04 und 1 MB Speicher. (st)



ASTRO VISION

Sag mir dein Geburtsdatum, und ich verrate dir dein Sternzeichen – wer noch



Haushaltsbuch Deluxe

Semiprofessionelles Programm für den Heim-Buchhalter.

Preis: ca. 99,- DM

Vereinsmanager

Leistungsfähiges Verwaltungsprogramm für Vereine.

Preis: ca. 79,- DM

Astro Vision

Digi-Horoskop für Sternengläubige.

Preis: ca. 79,- DM

Lotto Deluxe

Statistik-Tool für Glücksspieler.

Preis: ca. 49,- DM

Hersteller: Oase

DIE SIEGER-CONNECTION

Den Test der „Pizza Connection“ haben wir Euch schon vor zwei Monaten serviert – als Desert gibt's heute ein leckeres Preisausschreiben zum kulinarischen Meisterwerk aus der Digi-Küche von Software 2000!

Sollen wir Euch als kleinen Appetizer die einzelnen Features dieses Gourmettempels unter den Wirtschaftssimulationen nochmals aufzählen? Ach was, beim Lesen dieser telefonbuchstarken Liste würdet Ihr womöglich verhungern! Als Alternative könnten wir Euch auch das Rezept unserer Eigenkreation „Joker Pizza“ anbieten – aber ob Euer Magen stark genug ist? Also reden wir besser nicht mehr länger um den heißen Teig herum, sondern stürzen uns gleich voller Heißhunger auf die Speisekarte mit den von führenden Chefköchen empfohlenen Gewinnen:

Mit Druck auf den ersten Platz gebeamt haben die edlen Sponder bei Software 2000 den „HP DeskJet Portable“, einen eben-



so leistungsfähigen wie (dank Akku und Schulterriemen) leicht transportablen Drucker. Die Plätze zwei und drei hält jeweils ein bunt bebildertes Kochbuch der italienischen Küche besetzt, damit Ihr nicht immer bloß auf simulierte Leckereien angewiesen seid. Dazu sind naheliegenderweise auch einige Exemplare des Spiels selbst zu gewinnen – all das setzt aber natürlich voraus, daß Ihr erstmal unsere geschmackvolle Preisfrage richtig beantwortet...

Salamitaktik mit Druck



Die Preisfrage

ZWEI BESTANDTEILE FINDET MAN AUF JEDER PIZZA, UND ZWAR...

- A) TOMATEN
- B) KÄSE
- C) CHAMPIGNONS

Die beiden richtigen Buchstaben kritzelt Ihr möglichst lesetlich auf eine Postkarte, die uns bis zum 15.4.1994 erreicht haben muß, denn dann ist Sperrstunde, auch Einsendeschluß genannt. Von vornherein Lokalverbot haben allerdings der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Software 2000 sowie die des Joker Verlags. Allen anderen Pizzabäckern wünschen wir dagegen viel Glück, immer runde Fladen und stets zufriedene Kundschaft!



Die Gewinn-Karte

1. Preis:
Ein mobiler Drucker
„HP DeskJet Portable“
2. + 3. Preis:
Je ein Italienisch-Kochbuch
4. – 10. Preis:
Je einmal „Pizza Connection“

Joker Verlag
„Sieger Connection“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 30. Spieltag

FC JOKER	- Un. Hofftschwer	1:2
Blue Beiß	- Opafun	3:0
Raschmehr	- Might & Matschig	3:1
Hammerfoot	- Maniac Menschen	2:1
Battle Kumpans	- Indianerbones	7:0
Dragonfight	- Hardball Killers	0:2
Austerwitz	- Wurm, Wolfsschreck	1:1
Bummico	- Bodo Tiltner	2:0
Berlin East/West	- AMS	3:0
Playpower	- Langohrer SK	2:1

In Lillehammer gab's Silber, Gold und Bronze, im Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadion leider nur lange Gesichter: Über 7.000 Fans mußten mitansehen, wie der FC Joker auf Heimerde den Kickern von Hofftschwer unterlag...

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	44:16	78:43
2) Maniac Menschen	43:17	72:37
3) Hammerfoot	42:18	72:40
4) Opafun	39:21	70:39
5) Blue Beiß	39:21	60:37
6) Might & Matschig	38:22	65:42
7) Berlin East/West	37:23	66:43
8) Bummico	35:25	61:41
9) FC JOKER	35:25	63:51
10) Battle Kumpans	32:28	58:43
11) Raschmehr	31:29	60:51
12) Langohrer SK	29:31	44:54
13) Bodo Tiltner	28:32	54:51
14) Austerwitz	22:38	45:69
15) Wurm, Wolfsschreck	21:39	44:65
16) Playpower	20:40	40:62
17) Indianerbones	20:40	35:88
18) AMS	16:44	30:68
19) Hardball Killers	15:45	30:79
20) Dragonfight	14:46	30:73

Tja, wenn man gleich in den ersten zehn Minuten (also während das halbe Team noch am Radio hängt und Olympia-News hört) zwei Dinger reingesammelt bekommt, dann ist der Rückstand halt nur schwer wieder aufzuholen. Und so gelang uns trotz drückender Feldüberlegenheit während der restlichen Spielzeit erst zwei Minuten vor Torschluß der Torschuß zum 1:2-Endergebnis. Danken wir also Max, der mit seinem Riechorgan direkt in eine Gewaltbombe des Gegners rannte und das Leder auf diese Weise zwischen die Pfosten zischen ließ. Hätte Mäxchen das daraufhin reichlich fließende Nasenblut nicht ausgerechnet auf den Schiri getropft, wären uns zudem drei gelbe Karten erspart geblieben – eine für den Bluter und je eine weitere für Brork und Schlimmel, weil sie dem Schwarzen auf russisch zuprosteten: „Nas-Troffje“!

All dies begab sich unter dem von Euch gewünschten Einsatz von 100 Prozent und kostete die Zuschauer 14,- DM Eintritt. Infolgedessen können wir jetzt über 94.000 Konto-Mäuse verfügen, denen jedoch nach wie vor 250.000 Kredit-Haie das Leben

schwer machen. Nicht ganz so schwer fällt uns hoffentlich der Sieg im nächsten Auswärtsspiel gegen die Indianerbones, doch solltet Ihr zur Sicherheit trotzdem einen Blick auf unsere sieben Nasen, äh, Fragen werfen:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Ist der Transfermarkt leer, fällt das Kickerkaufen schwer...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Der Eintritt interessiert diesmal nur Winnetous rote Brüder.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 250.000 weitere Credits) oder abbezahlen?

Paarungen: 31. Spieltag

Indianerbones	- FC JOKER
AMS	- Dragonfight
Bodo Tiltner	- Battle Kumpans
Wurm, Wolfsschreck	- Raschmehr
Maniac Menschen	- Berlin East/West
Opafun	- Hammerfoot
Might & Matschig	- Bummico
Hardball Killers	- Playpower
Langohrer SK	- Austerwitz
Un. Hofftschwer	- Blue Beiß

Alles klar wie Nasenschleim? Dann mal her mit Euren Antworten, wir zählen die gesammelten Kärtchen wie gehabt aus, verfüttern die Ergebnisse an unseren Fußball-

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

Manager und informieren Euch im nächsten Heft über die hoffentlich mal wieder positiven Resultate. Auf jeden Fall positiv sind folgende Schnäppchen, die wir Euch jetzt unter die Nase reiben, um sie anschließend unter allen Einsendern zu verlosen:

1 x Goal!
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Jogger

Um vielleicht zu den Siegern zu gehören, solltet Ihr Euch jetzt noch einen lesbaren Absender aus der Nase ziehen und auf die Karte malen, dann geht's immer der Nase nach, bis Ihr vor einem Briefkasten steht. Dort werft Ihr den Wisch hinein, allerdings nicht, ohne ihn vorher mit folgender Anschrift zu verzieren:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	20	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	48	470.000
4)	Joker	Abw	22	16	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	19	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	10	60.000
7)	Stockbiser	Mit	16	35	250.000
8)	Ponikwar	Mit	12	9	260.000
9)	Regnet	Mit	-	36	220.000
10)	Colal	Mit	15	19	190.000
11)	Magenauer	Mit	13	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	9	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	3	22	140.000
14)	Stein	Ang	7	28	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	20	230.000

Bislang seid Ihr hier immer relativ glimpflich weggekommen, denn die Seitenhiebe haben ja meistens andere abgekriegt – stimmt's oder habe ich recht? Aber Abwechslung muß schließlich sein, weshalb wir das heute mal ändern wollen...

Doch, doch, Ihr habt ganz richtig gelesen, heute packen wir mal die große Peitsche aus, machen eine zünftige Publikumsbeschimpfung und klatschen Euch all das vor die Füße, was uns schon lange ärgert! Bevor jetzt einige deswegen gleich in Tränen ausbrechen – am Ende gibt's zum Trost auch noch ein bißchen Zuckerbrot. Aber zuerst lassen wir es mal anständig knallen:

Hieb Nummer eins geht an alle „Ärzte“. Auch ohne akademische Ausbildung haben viele von Euch nämlich diese typische Doktorschrift – und wir die überaus undankbare Aufgabe, die Hieroglyphen dann zu entziffern. Unter tränenersticktem Absingen der altbekannten Weise „Ich weiß nicht, was soll es bedeuten...“ versuchen wir herauszufinden, was uns der geschätzte Verfasser des Briefes wohl sagen wollte. In der Ruhmeshalle beispielsweise würden mitunter ganz andere Namen auftauchen, wenn... ja, wenn



wir diese Namen hätten lesen können. Das entsprechende Kärtchen landet dann natürlich wieder auf dem großen Haufen der Pechvögel. Und falls Ihr auf den Kleinanzeigen-Coupons undeutlich schreibt, werden betrüblicherweise halt gelegentlich falsche Angaben veröffentlicht. Es ist also durchaus auch in Eurem ureigenen Interesse, wenn Ihr Euch etwas mehr Mühe mit Eurer Klaue gebt! Das war der erste Streich, der zweite folgt sogleich, und der (be-) trifft die „Kopierer“. Wenn wir in der Joker Galerie auf „ausschließlich selbstausgedachten und selbstgemachten“ Bildern bestehen, so geschieht das keineswegs aus Jux und Tollerei. Es ist zwar nicht allzu schwierig, irgendwas irgendwo einfach

abzupinseln – aber wenn der wahre Urheber des Werks das mitkriegt (was schon ein paarmal vorgekommen ist), bedeutet das sowohl für uns als auch für den Dieb geistigen Eigentums eine Menge Ärger. Dasselbe in Blaßlila gilt für Leute, die uns Sachen für das Know How einschicken, welche sie aus der Anleitung bzw. anderen Heften abgeschrieben oder schlichtweg kopiert haben. Der arme Werner verbringt einen Gutteil seiner Zeit nur damit, solche „Doppelmeldungen“ aufzuspüren, statt sein junges Leben sinnvollerem Dingen zu widmen. Deshalb solltet Ihr lieber Eure eigene Phantasie spielen lassen, wodurch allen Beteiligten unnötiger Trouble und überflüssige, weil längst bekannte Tips erspart bleiben, okay?

Seitenhieb Nummer drei geht an die „Sparer“: Sparen ist an sich 'ne gute Sache, aber wenn es um Papier und Porto für unsere diversen Preisausschreiben geht, bringt es weniger. Die Gewinnchancen sinken nämlich drastisch, wenn Ihr die Antworten zu mehreren Wettbewerben auf einem Blatt vereint und uns den Schrieb meinetwegen unter dem Stichwort „Up & Down“ schickt – denn dort, und nur dort, landet er dann. Aber auch die gefürchteten Kombinationspakete à la Leserbrief & Galeriebild & Know How-Tip verlängern unsere Reaktionszeit ungemein, der Behördenweg von Abteilung zu Abteilung ist schließlich ein langer und steiniger. Wer unbedingt sparen will, der steckt einzelne Zettel (unbedingt alle mit Absender versehen!) zu den einzelnen Wettbewerben (und sonst nix!) in einen mit dem Stichwort „Preisausschreiben“ versehenen Umschlag. Alles klar?

So, jetzt habt Ihr genug gelitten, und als Trostpflaster wird augenblicklich das Zuckerbrot serviert: Im Grunde seid Ihr schwer in Ordnung! Ja, doch, wir sind eigentlich vollauf zufrieden mit unseren Lesern. Und deswegen haben wir mit dieser Ausgabe nicht nur alle möglichen, auf Euren Wünschen basierenden Renovierungen im Heft (z.B. Cover, Inhaltsverzeichnis, mehr Doppelseiten und Bildunterschriften etc.) vorgenommen – deshalb gibt's zum Lob auch noch was Herzhaftes, nämlich **drei überaus bekömmliche Games, die wir unter allen Einsendern verlosen.** Unter allen? Meine Güte, wenn Vergeblichkeit reich machen würde, bräuchte ich nie wieder Seitenhiebe zu schreiben. Die obligate Frage hätte ich ums Haar verschwitz, dabei



habe ich mir diesmal doch extra eine besonders tückische aus der emanzipierten Frauenseele gerungen! Also, im vorigen Jahrhundert gab's mal einen Philosophen, der den Chauvi-Spruch „Wenn du zum Weibe gehst, vergiß die Peitsche nicht!“ aufgebracht hat. Wie hieß der Autor dieser seltsamen Bedienungsanleitung? Drei Namen sind im Angebot:

- a) Friedrich von Schiller
- b) Fritz the Cat
- c) Friedrich Nietzsche

Ich harre ungeduldig Eurer in Schönschrift verfaßten Antworten! Bis die hier eintrudeln, werde ich ausgiebig einkaufen – Lederfett für die Peitsche und zentnerweise Zucker fürs Brot...
Eure Waltraud

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

April



FERNSEHEN

Am Sonntag, dem **17. April**, ist auf **West 3** von 12.00 bis 12.45 Uhr wieder einmal der „Computerclub“ mit aktuellen Beiträgen aus der Welt der Bits & Bytes zu sehen.

Auch die **ZDF**-Serie „WISO“ hat erneut genügend einschlägige Tips zusammengetragen, um sie den Computerbesitzern unter den Zuschauern am Donnerstag, dem **21. April**, von 21.15 bis 21.45 Uhr zu zeigen.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Jeden **Samstag** bringt **RTL Plus** von 7.45 bis 8.15 Uhr in „Comix“ Neuigkeiten zu Comics, Computerspielen und Kino.

„Neues... Die ComputerShow“ gibt's das nächste Mal am Montag, dem **25. April**, von 19.30 bis 20.00 auf **3 Sat** zu sehen. Die Wiederholung läuft am darauffolgenden Dienstag von 13.45 bis 14.15 Uhr.

Jeden **Mittwoch** pünktlich um 21.15 Uhr geht bei **RTL** „Sea-Quest DSV“ auf Tauchfahrt, die SF-Serie mit Roy Scheider, den tollen Amiga-Effekten und der bescheidenen Handlung.

Seit einiger Zeit gibt es jeden **Sonntag** auf **RTL 2** von 12.45 bis 13.15 „Playtime TV“, eine

Show um Video- und Computerspiele. Vor rund 120 Studiogästen ringen dabei zwei Mannschaften um irre Preise wie Abos und T-Shirts des Sponsors.

Eine neue Videogameshow bringt **Sat 1** von nun an immer **sonntags** von 10.00 bis 10.30 Uhr auf die Mattscheibe. Bei „Games World“ kämpfen zuerst sechs Kandidaten per Joystick gegeneinander, der Sieger muß sich dann mit einem von vier sogenannten Videatoren messen. Achtung: Die Folge am **3. April** beginnt ausnahmsweise schon um 8.35 Uhr.



RUNDFUNK

Ein rundes Dutzend Informatiker, Hacker und sonstiger Computerfreaks aus Hamburg hat die Audio-Reality entdeckt – eine nur durch Telefonanrufe erzeugte, künstliche Wirklichkeit. Was es damit konkret auf sich hat, wird am Dienstag, dem **5. April**, auf **WDR 5** von 15.05 bis 15.20 Uhr in der Sendung „Reisen mit dem Ohr – Künstliche Hör-Welten“ enthüllt.

In dem Beitrag „Der gesplante Intellekt – Simulation und Wirklichkeit“ geht es um die spezielle Fähigkeit des elektronischen Rechenknechts, täuschend echte Wirklichkeitsmodelle zu erzeugen – ob da-

mit wohl Rollenspiele gemeint sind? Wer es genau wissen will, erfährt es bei **WDR 5** am Mittwoch, dem **6. April**, von 9.30 bis 9.45 Uhr. Oder in der Wiederholung am Donnerstag, dem **14. April**, um 15.45 Uhr.

Die dunkle Seite des digitalen Fortschritts unter dem Gesichtspunkt des Datenschutzes beleuchtet der Beitrag „Neugier genügt – Strichcode-Menschen“, den **WDR 5** am Donnerstag, dem **7. April**, von 14.30 bis 15.00 Uhr ausstrahlt. Wiederholt wird am Sonntag, **10. April**, von 11.05 bis 11.35 Uhr.

„Acht Mark kostet die Welt“ behauptet **WDR 5** am Freitag, dem **8. April**, zwischen 9.30 und 9.45 Uhr. Genau acht Marker beträgt nämlich die monatliche Grundgebühr für Datex-J, den erfolgreichen Nachfolger des nur noch dahindämmenden Btx-Systems. Allerdings fallen dazu oft noch saftige „Verbindungsentgelte“ oder „Anbietervergütungen“ an, so daß die Weltreise im Wohnzimmer zum PD-Tarif letztlich doch meist eine Illusion bleibt. Auch hier gibt's eine Wiederholung, und zwar am Dienstag, dem **12. April**, von 15.05 bis 15.20 Uhr.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

„Der kleine Computer“ bringt immer **montags** ab 14.40 Uhr

auf **Radio ffh** hilfreiche Tips für Computerbesitzer.

Ebenfalls jeden **Montag** öffnet bei **Radio Mainwelle Bayreuth** um 17.40 Uhr die „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich **montags**, jeweils 16.30 bis 17.00 Uhr, sendet **Bayern 2** „Fatal-Digital“, das Computermagazin des Jugendprogramms „Zündfunk“.

Jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr geht es bei der Sendereihe „Forschung aktuell“ vom **Deutschlandfunk** speziell um die Themen Computer und Kommunikation.

„Computer-on-line“ mit Wissenswertem aus der Computerwelt gibt es jeden zweiten **Montag** im Monat bei **NDR 4**, diesmal am **11. April** von 15.05 bis 15.35 Uhr. Einzelne Beiträge dieser Sendung sind jeden **Mittwoch** ab 19 Uhr unter dem Titel „Club Online“ auf **NDR 2** zu hören.

Jeden vierten **Mittwoch** im Monat bringt **Ruhrwelle Bochum** die „Computer Corner“ von und mit Andreas Vohwinkel. Am **27. April** werden unter dem Titel „Alles nur eine Formsache...“ Programme für die Steuererklärung, zur Datenerfassung sowie für die eigenständige Formularerstellung vorgestellt und unter den Hörern verlost. Die Sendezeit ist von 15.30 bis 16.00 Uhr. (Andrea Knaust)

EXKLUSIV

**HABEN, WAS KEIN
ANDERER HAT!**

3 WAHNSINNS-NEUHEITEN IM JOKER-SHOP

NEU



Das vom Autor handsignierte
WHALE'S VOYAGE-BUCH
ist nicht nur eine Komplettlösung
zum Spiel, sondern vor allem ein
echtes Rollenspiel zum Mitmachen!
Komplett: nur abenteuerliche 39,- DM



&



Exklusivität im **DOPPELPAK!**
WHALE'S VOYAGE-BUCH & CD
kommen vom Autor bzw. Komponisten
handsigniert zu Euch, um Augen und Ohren
gleichzeitig zu verwöhnen!
Der Komplettpreis: verbilligte 50,- DM



Das haut den stärksten Robot um:
TURRICAN-CD
16 Mega-Tracks von Chris Hülsbeck
in einer vom Meister persönlich
handsignierten Sonderauflage!
Kostenpunkt: nur musikalische 31,- DM

BESTELLADRESSE: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für
Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



i insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEO-SPIEL-INDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

Nur im
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutsch-
land, aus Deutschland
und für Deutschland: Je-
den Monat die wichtig-
sten News und Infos von Insidern für Insider!
Im Heft finden Sie internationale Charts, die
aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste
aus den Fachverlagen und Softwarekonzer-
nen, Ankündigungen, Vorstellungen, Inter-
views, Features, Hintergrundberichte und
natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um
sich über Branchen-Internia zu informieren und
sich selbst zu präsentieren, um Partner oder
Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen
(Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder for-
dern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewer-
benachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündi-
gung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland:
140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ☐

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht
Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

COMPUTER-



Pin-kompatibel: Wenn Ihr z.B. die Maus vom Hersteller XY ohne weitere Umstände gegen die von YZ austauschen könnt (weil die Schnittstellen nämlich genormt sind), dann spricht man von Pin-Kompatibilität.

Pink: Seid Ihr bereit für einen kleinen Blick in die Digi-Zukunft? Okay, bei IBM hat man sich mit Apple und Motorola zusammengetan, um einen neuen Prozessor namens PowerPC zu entwickeln, der ähnlich wie der Pentium-Chip von Intel über etwa 3 Millionen Transistoren verfügen, als RISC-Prozessor jedoch deutlich schneller arbeiten soll und für den Einsatz in Workstations gedacht ist. Unbeschadet seiner Kompatibilität zu einigen schon existierenden Betriebssystemen wird derzeit extra für den PowerPC ein neues System entwickelt, das sich PowerOpen nennt – all der Segen ist angeblich noch in diesem Jahr marktreif! Und dieses Betriebssystem läuft bis zur endgültigen Veröffentlichung eben unter dem Codenamen „Pink“.

Pinsel: nennt man den Mauszeiger bei der Arbeit mit einem Grafik- bzw. Malprogramm. Und genau die Funktion eines echten Pinsels hat er dann ja auch, oftmals freilich erweitert um Optionen, die eben nur am Bildschirm möglich sind (Erstellung von Bildausschnitten, deren Verschiebung usw.).

Pipeline: Mal abgesehen von dem Rohr, das Öl für Fresso und Schnell durch die Pampa pumpt, könnte es sich z.B. um eine Programmreihe handeln, bei der jeweils die Ergebnisse des vorher abgehandelten Programms als Eingabedaten des nachfolgenden verwendet werden. Oder es ist eine spezielle

Form von Multitasking gemeint, die das gleichzeitige Abarbeiten mehrerer Befehle erlaubt. Dabei führt der Prozessor eine Anweisung aus, während die zweite Order gerade decodiert und eine dritte geladen wird.

PIPO/PISO: Der erste Begriff wäre die Abkürzung für „parallel in, parallel out“ – gemeint ist eine Schnittstelle, die im Empfang parallel arbeitet und die Daten auch parallel weitergibt. Wenn dagegen von „parallel in, serial out“ die Rede ist, dann wandelt die fragliche Schnittstelle parallele Datenströme in serielle um. Na, ist das nicht praktisch?

Pirat-Copy: ist das englische Wort für eine Raubkopie. Aber von so was habt Ihr ja bestimmt noch niiiie gehört, oder?!

Pit: Die Stelle einer CD, an der eine einzelne Information in die Trägerschicht (meist Alu) eingebrannt ist, bezeichnet man als Pit, dem englischen Wort für Grube – im Gegensatz zu den ausgesparten Stellen, die als „Land“ bezeichnet werden. Jeder Wechsel von Pit zu Land (und umgekehrt) wird beim Abtasten als 1 interpretiert, während kein Wechsel die 0 ergibt. Letzten Endes also nichts weiter als das vom Compi her bekannte binäre System.

Pixel: liest sich zwar schön flüssig, ist aber trotzdem ein verkürztes Kunstwort aus „Picture“ und „Element“. Wer's unbedingt in Deutsch haben will, kann auch „Bildpunkt“ sagen, gemeint sind in jedem Fall die kleinsten am Bildschirm darstellbaren Grafik-Einheiten. Soweit die Software hohe Auflösungen unterstützt und die Hardware (speziell der Monitor) damit zurechtkommt, können das

durchaus bis zu einer Million Stück sein.

PKZIP: ist ein am PC recht bekanntes Komprimierungsprogramm. Beim Zocker noch bekannter ist freilich das Gegenstück PKUNZIP, mit dem die Daten bei der Installation wieder entzerrt werden.

PL/I: ist eine nicht mehr ganz frische Programmiersprache, die anno 67 von IBM entwickelt wurde und für den Großrechner-Einsatz sowohl im kaufmännischen wie im mathematischen Bereich gedacht war (weil sie Elemente von ALGOL, COBOL und FORTRAN umfaßt). PL/I gilt als ziemlich schwer zu erlernen, hat aber immerhin einen Abkömmling namens PL/M hervorgebracht, der auf Mikrocomputern (also z.B. PCs) Anwendung findet.

Plane: Nein, damit ist nicht das Laken gemeint, mit dem Doc Holliday und Billy the Kid ihre Wagen behängten – statt dessen handelt es sich hier um das englische Wort für Ebene. Im digitaltechnischen Sinne werden damit die einzelnen Speichersegmente von PC-Grafikkarten bezeichnet.

Plankalkül: war – Kapelle, bitte einen Tusch – die erste Programmiersprache der Welt! Sie wurde anno 45 von Papa Zuse entwickelt, zu Papier gebracht und niemals in der Praxis angewendet, doch der alte Zausel, äh, Zuse wurde trotzdem ein berühmter Honorarprofessor an der Uni Göttingen. Ein Honorarprofessor ist übrigens einer, der *kein* Honorar bekommt, sondern ganz honorig nur wegen der Ehre seine Vorlesungen hält. Also so was ähnliches wie'n Redakteur bei Michael...

Planspiel: Firmen schulen ihre Mitarbeiter nicht selten mit Progis, wo ein Digi-Unternehmen durch korrekte Entscheidungsfindung reich gemacht werden soll. Und was für die einen ein Planspiel ist, ist für unsereins halt eine stinknormale Wirtschaftssimulation.

Plasmabildschirm: Bildschirm, der zwischen zwei Glasplatten ein Neon-Argon-Gemisch enthält. Mittels eines stromführenden Drahtgitters läßt sich das Zeug punktförmig zum Leuchten anregen und bietet flimmerfreie Bilder bei geringem Gewicht und superflacher Bauweise. Dummerweise frißt diese Methode ziemlich viel Energie und eignet sich zudem nur für monochrome Monitore. Ah, deshalb sind die Batterien am Game Boy immer so schnell alle!

Platine: Zunächst mal heißt die Platine deshalb Platine, weil sie ziemlich platt ist – har-har! Schmerz beiseite, denn solche Platten aus nichtleitendem (Plastik-)Material, auf denen Chips, Steckplätze, Leiterbahnen und sonstige Bewohner der elektronischen Dungeons untergebracht sind, finden sich schließlich in jedem Compi.

PLATO: eigentlich ein oller Grieche (zwar berühmt, aber nicht reich), großgeschrieben allerdings eine von vielen unbekannten Programmiersprachen. PLATO wurde vor etwa 30 Jahren an der Uni Illinois entwickelt und war für den Einsatz im Zusammenhang mit computergestütztem Unterricht gedacht.

Platte: sagt man oft und gerne kurz zu einer Festplatte. Falls nicht eine Schallplatte oder Opis fehlender Haarschmuck gemeint ist...

STROMAUSFALL

Alles anschnallen, denn heute brettern wir durch die Weltgeschichte! Die Brettspiele des Monats entführen uns nämlich sowohl in die Antike als auch ins Mittelalter und können beide mit neuzeitlichen Digital-Gegenständen aufwarten!



Runde die kulturelle, wissenschaftliche und politische Entwicklung seines Stammes zu dirigieren hat – mit dem ökonomischen Unterfütter eines kärtchengesteuerten Handelssystems, versteht sich. Wer genügend Reichtümer angehäuft hat, kann nämlich Erfindungen „kaufen“, die ihm wiederum bestimmte Vorteile gegenüber der Konkurrenz verschaffen und weitere Entdeckungen verbilligen oder überhaupt erst ermöglichen. Tja, und wer zuerst genügend Punkte beisammen hat (die man durch Fortschritt, Warenlager und Volksmassen sammelt), der hat gewonnen.

Die Extra-Box erweitert nun das Spielfeld aus stabiler Pappe gen Westen und führt mit den Galliern bzw. Spaniern zwei neue Völker ein, wodurch sich die Gesamtzahl der möglichen Präsidenten auf acht erhöht. Infolgedessen sind jetzt andere Startkombinationen machbar, einige zusätzli-

CIVILIZATION & ERWEITERUNG

Fangen wir gleich mal mit jenem Klassiker an, der schon Sid Meier als Vorlage diente und seit bald sechs Jahren in der deutschen Version zu haben ist. Die Greise unter Euch mögen sich zwar noch an den Civilization-Stromausfall in unserer Erstausgabe erinnern, aber erstens kann man tolle Games wie dieses ja ruhig in jedem Jahrzehnt einmal vorstellen, und zweitens gibt es mittlerweile die Westeuropa-Erweiterung. Diesen Namen darf man ruhig

wörtlich nehmen, denn ohne die Basis-Box ist das gute Stück ziemlich wertlos – deshalb folgt nun ein kleiner Crash-Kurs ins grundsätzliche Spielprinzip: Man stelle sich eine nach „Risiko“-Art in kleine Gebiete unterteilte Landkarte des östlichen Mittelmeerraums vor, auf der zwei bis sieben frühgeschichtliche Völker (Babylonier, Assyrer, Ägypter usw.) um die Vorherrschaft ringen. Ja, eigentlich ringen sie bloß um Platz zum Leben, vertragen die Ländereien doch keine allzu hohe Bevölkerungsdichte. Was mit dem damaligen Stand des Ackerbaus zusammenhängt... Zunächst wird also möglichst viel freies Territorium mit den



eigenen Pappchips besetzt, um dann zum intensiven Wachstum (Städtebau) überzugehen und/oder beim Nachbarn einzufallen. Der eigentliche Clou ist aber, daß man Runde um

che Handelsgüter liegen in Kartenform bei, und diverse Verbesserungen am (ursprünglich nicht immer ganz leicht-verdaulichen) Regelwerk sorgen für Spielspaß ohne Reue!



DIE HANSE

Bereuen wird auch nicht, wer ein oder zwei Jahrtausende überspringt, um im 14. Jahrhundert wieder mitzumischen. Der vermutlich letzte Stapellauf des in schwerer See gesunkenen Laurin-Verlags bietet nämlich spannende Handels-Schipperei für drei bis sechs Kapitäne – und auch hier sind die Parallelen zum gleichnamigen Digital-Klassiker von Ralf Glau nicht zu übersehen.

Auf einem hübsch bedruckten Brett (Nord- und Ostsee im Sechseck-Muster) lenkt man seine Koggen von Lübeck ausgehend und mit Salz beladen nach London, Bergen, Nowgorod und in andere Hanse-Häfen, um das „weiße Gold“ in begehrte Güter wie Getreide, Stockfisch oder Erz einzutauschen. Welche Waren nun der einzelne genau begehrt, hängt davon ab, welche Speicher-Karte ihm anfangs zufällig zugeteilt wurde – jedes Lager-

haus faßt nämlich sechs Einheiten in genau festgelegter Sortenkombination. Ah, dann siegt also der, der seinen Schuppen zuerst korrekt gefüllt hat? Mit Tanten und mitnichten, denn in dem Moment ist die Partie zwar zu Ende, der Gewinner indessen wird anders ermittelt: Die Waren-Chips sind auf ihrer Rückseite mit geheimen Wertpunkten ausgestattet, welche nunmehr zusammengezählt und durch diverse potentielle Boni aufgepolstert werden. Tja, und der Punktekönig ist dann derjenige, welcher...

Besonders interessant fanden wir, daß man sein eigenes Schiffelein immer nur zur Hälfte besitzt und gleichzeitig zu 50 Prozent am Kutter des linken Nachbarn beteiligt ist. Dieses damals als „Compagnie“ bekannte und durchaus übliche Verfahren, um die Verlustrisiken durch Sturm und Piraten zu mindern, führt nun am Brett dazu, daß jeder Kapitän nicht nur den eigenen Seelenverkäufer, sondern auch den des Compagnons ziehen darf. Oh-

ne einen gewissen Willen zur Zusammenarbeit wird man also nicht weit kommen, wenn gleich sich diese Verstrickungen in zugespitzten Situationen natürlich auch prima zur Sabotage nutzen lassen.

Damit wäre wohl nur noch das handliche System gezielt einsetzbarer Ereigniskarten zu nennen, das von Windstärken (für die Zugreichweite der Schiffe verantwortlich) über Hafenblockaden bis hin zu den Kaperfahrten der Freibeuter alle Wechselfälle des feuchten Elements simuliert, um unter Beachtung der gewohnt gediegenen Ausstattung und des gelungenen Regelwerks ein Urteil fällen zu können: Die Hanse gehört in jeden Zucker-Hafen!

WAS KOSTET DIE WELT?

Sie kostet null Komma nix, falls Ihr bei unserer traditionellen Verlosung eines der beiden Rezensionsexemplare (also Die Hanse bzw. Civilization

im kompletten Doppelpack) gewinnt! Grundvoraussetzung ist, daß Ihr uns auf einem Kärtchen mitteilt, welches Volk die berühmten Pyramiden von Giseh baute bzw. auf welchem Rechner das Computergame „Hanse“ zuerst erschien. Letztes Mal war in diesem Zusammenhang nach Wim Wenders sowie nach Titeln wie „Malefiz“ oder „Halma“ gefragt. Dann also Mast- und Segelbruch, und vergelt bitte weder Euren (lesbaren) Absender noch unsere Adresse! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
 Bretonischer Ring 2
 D-85630 Grasbrunn

Civilization

Spielmaterial: 74%
Spielregeln: 70%
Spielreiz: 83%
Besonderes: Civilization ist abendfüllend – ein paar Stündchen sollte man sich schon nehmen!
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis:
 ca. 75,- DM (Basispiel),
 ca. 39,- DM (Erweiterung)
Bezug: Welt der Spiele
 Am Martinszehnten 5
 60437 Frankfurt

Die Hanse

Spielmaterial: 83%
Spielregeln: 85%
Spielreiz: 84%
Besonderes: Beeilung ist angesagt – wer weiß, wie lange es das Teil noch gibt!?
Schwierigkeit:
 Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,- DM
Bezug: Games In
 Karlstr. 43
 80333 München



Gestern noch auf der IMA, heute schon im Joker: Voller Stolz präsentieren wir Euch den Kampf der Prügelgiganten – und als zusätzliches Bonbon werfen wir anschließend noch einen Blick auf zwei neue Flipper!

SUPER STREET FIGHTER II



Wie der Untertitel „The New Challengers“ bereits andeutet, hat sich am herrlich destruktiven Spielprinzip wenig geändert, die entscheidende Neuerung stellen vielmehr vier frisch auf die Straße gesetzte Raufbolde dar: T. Hawk, der hünenhafte Indianer

mexikanischer Abstammung, die militante englische Lady Cammy, der asiatische Kung Fu-Kämpfer Fei Long und der jamaikanische Kickboxer Dee Jay. Lobenswerterweise spendierte Capcom nicht nur den Neuzugängen jeweils einen individuellen Satz von Spezialschlägen, sondern stattete auch die altgedienten Recken mit zusätzlichen Killertechniken aus.

Ansonsten darf man seine Jungs und Mädels ganz wie gewohnt turniermäßig um den halben Globus jagen, um den Gegnern an den schönsten Plätzen dieser Erde per Sechs-Button-Steuerung Saures zu geben. Die Comicgrafik ist kunterbunt und tadellos

animiert wie eh und je, zudem ruft das neuerdings verwendete QSound-System einen derart räumlichen Eindruck hervor, daß man allein schon vom Zuhören heiße Ohren bekommt! Eine originelle Variante der neuen Klopperei stellt die „Tournament Battle“-Version dar, bei der sich bis zu acht Leute gleichzeitig in einem großen Turnier verprügeln können – wenn der Spielhallenbesitzer bereit ist, die erforderlichen vier Monitore zu installieren...



MORTAL KOMBAT II



Nicht nur das schlagkräftige Spielprinzip verbindet den „tödlichen Kampf“ mit Capcoms Straßenjungs, auch den in Hartgeld meßbaren Erfolg und die zahlreichen Computerumsetzungen ihrer Vorgänger haben die beiden gemeinsam. Der augenfälligste Unterschied ist natürlich, daß die zwölf Akteure hier digitalisiert sind statt gezeichnet. Und das ist Midway beim Nachfolger noch besser gelungen; zudem agieren die jetzt täuschend lebens echt wirkenden Herren und (zwei) Damen vor noch hübscher gemalten Hintergründen. Ein Schuß, wer den reichlich fließenden Blutströmen des Originals nachtrauert, denn im

Sinne der weltweiten Abrüstung hat man diesmal ein paar der roten Pixels eingespart. Davon abgesehen halten sich die Änderungen aber in engen Grenzen: Das Böse schlechthin hört nun auf den Namen Shao Kan, der geläuterte Obermütz Shang Tsung kämpft neuerdings zusammen mit anderen Altstars wie Johnny Cage oder Scorpion auf der Seite des Guten.



Selbstverständlich können die Fans auch weiterhin auf die gewohnten Spezialattacken und Geheimwaffen, die bewährte Steuerung und den martialischen Sound bauen. So richtig neue Features hat das neue Mortal Kombat also nicht zu bieten, aber für einen würdigen und kampfstarken Nachfolger reicht's allemal.





Daß auch im gut besuchten Prügelgenre noch Platz für Innovationen ist, beweist Sega mit dieser Rauferei, deren Titel nicht von ungefähr an das Autorennen „Virtua Racing“ aus demselben Hause erinnert. Sowohl die Darsteller als auch ihre Bühne sind aus gefüllten Polygonen zusammengesetzt, denen der eingebaute 32-Bit-Prozessor mächtig auf die Sprünge hilft! Außer-



VIRTUA FIGHTER

dem scrollt die Arena nicht einfach hin und her – man

kämpft vielmehr in einem 3D-Ring, der sich nach Herzenslust dehnt, wendet oder blitzschnell zoomt wird. Die verwendeten Schlagtechniken stellen eine Mischung aus Karate- und Wrestling-Attacken dar, wobei selbstverständlich jeder virtuelle Fighter über seine speziellen Tricks verfügt.

Neben der ungemein flotten und detailreichen Grafik (bis zu 180.000 Polygone pro Sekunde) kann auch der Hintergrundsound voll und ganz überzeugen, denn von Dancefloor-Rhythmen bis zu orientalisch angehauchten Klängen ist alles drin. Das Tüpfelchen auf dem i bildet schließlich die gelungene Steuerung, welche den Sega-Recken endgültig die Spitzenposition unter den drei vorgestellten Digi-Balgereien sichert. Wo bleibt die Umsetzung?!



STAR TREK – THE NEXT GENERATION

Drei Kugeln und eine schräge Ebene mit vielen bunt blinkenden Bumpers, dazu die eine oder andere Schikane – das genügt schon längst nicht mehr für einen Flipper, der auf sich hält. Heutige Modelle besitzen zumindest ein paar Mikrochips, aber besser noch eine Vorgeschichte und vielleicht sogar so etwas wie einen Handlungsablauf... Das beste Beispiel dafür

ist die Enterprise-Kugelei von Williams, die wahre Soundorgien mit einem originellen Gamedesign und jeder Menge Spielwitz verbindet. Die hervorragend geglückte Verflipperung der Weltraumabenteuer von Captain Jean-Luc Picard und seiner Crew kann u.a. mit Mini-Raumgleitern aufwarten, die alle eine bestimmte Funktion haben. Darüber hinaus repräsentieren die Kugelbahnen verschiedene Dimensionen, und ein Dis-

play informiert den Spieler über die zu absolvierenden Missionen wie die Erforschung des Universums oder das Unschädlichmachen eines Asteroidenfeldes – in der Praxis durch einen Multiball-Hagel dargestellt. Auch gängige Features wie ein Jackpot oder Bonusrunden fehlen nicht, was den Star Trek-Flipper in der Summe zum spannendsten aller münzbetriebenen Raumschiffe in dieser Ecke der Galaxis macht!



POPEYE SAVES THE EARTH

Nahezu dasselbe, allerdings in Spinatgrün, gilt für die kugeligen Abenteuer des muskulösesten Vegetariers der Welt: Der Matrose mit der Pfeife muß bedrohte Tierarten retten und seine geliebte Olivia den Klauen des bösen Bluto entreißen. Dabei gibt's auch hier wieder ein Display, das sehr gut in die Pinball-Action integriert wurde, sowie allerlei Bonusrampen, -räder oder -kammern und

dazu als besonderes Highlight eine separate Miniatur-Spielfläche mit eigenen Paddles. Damit ist der mit hinreißenden Comiczeichnungen verzierte Bally-Flipper die ideale Wahl für Leute, die glauben, daß die Zukunft ruhig noch ein bißchen warten kann... (Manuel Semino)



UNSER *Mai* LENSTEIN ROLLT AN:

am 29. April!

Klar, daß wir Euch im Wonnemonat Mai mit besonders wonnigen Tests und Previews verwöhnen wollen, es wird wieder ein warmer Preisregen in Form von tollen Wettbewerben auf Euch niedergehen, informative Specials bringen Sonne ins Leben, und von A bis Z geprüfte Tips & Lösungen (z.B. für „Darkmere“ oder „Brian the Lion“) sollen Euch zu einem gelungenen Start in den Spiele-Frühling verhelfen!

Hier ein kleiner Auszug dessen, was wir bereits in unseren *Mailenstein* eingemeißelt haben: Tests zum Rock-Management mit **CHARTBREAKER**, zur SF-Strategie von **K 240**, zum für den 1200er extrem aufgebohrten Klassiker **CIVILIZATION**, zum neuen Fußballmanager **HATTRICK!**, zur lange erwarteten PC-Konvertierung von **KING'S QUEST 6** sowie zu **ROBINSON'S REQUIEM**, dem Adventure mit der Mega-Grafik. Dazu ein harter Vergleich der neuen **TURBOKARTEN FÜR DEN A1200** plus eine ausführliche Vorstellung des ersehnten Hardwareteils überhaupt: **DAS NEUE CD-ROM FÜR DEN AMIGA!**

Damit sollte es beschlossene Sache sein, daß wir uns ab 29. April am Kiosk wiedersehen – falls nicht, habt Ihr vermutlich ein Abo, stimmt's? In diesem Fall hättet Ihr auch einen Preisvorteil sowie ein irres Gratisdemo, außerdem würden wir Euch den *Mailenstein* direkt vor die Haustüre rollen, noch ehe ihn der Kioskbesitzer an den Kopf kriegt!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plingunserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Knaus
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERTENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	81	Media Points	84
ABC Soft	35	Micro Magic	105
Arkis	33	Multimedia Soft	84
Bachler	63	Ocean	21
Bergler	46,97	Okay Soft	6
Bits & Bytes	65	Online	79
Bomico	21	Ossowski	25
Call & Play	24	Pawlowski	119
City Software	109	Pfister	89
Elektrogerätehandel	107	Silver Datentechnik	120
EMP	17	Softsale	23
Empire Software	27	Sparschwein	6
Fun & Action	2	Versand 99	26
Joker Verlag	29,47,74,85,103	Vesalia	37
IPV	93	Virgin	9
Joysoft	52	Wial Versand	111
Judgment Day	56,57	Wimmer	6
Mallander	43	Poster:	Joker Verlag

